STRATEGY GUIDE **STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II**

2 диска

PC MANIA®

WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 4 (84), АПРИЛ 2005

без CD: 1.99 лв с 2 CD: 3.99 лв

STAR WARS REPUBLIC COMMANDO

PREVIEW

BLACK & WHITE 2

REVIEW

THE SIMS 2 UNIVERSITY

- Rugby 2005
- The Moment of Silence
- Blitzkrieg: Mission Barbarossa
- Freedom Force vs. the Third Reich

ПЛАКАТИ THE SIMS 2 STAR WARS REPUBLIC COMMANDO

HARDWARE

Сблъсъкът на новите процесори от Intel и AMD

INTERNET

Можеш ли да ми нарисуваш ASCII овца?

JAVA ИГРИ

Prince of Persia: Sands of Time

PS MANIA

FIFA Street
Project: Snowblind

дистрибуция
3 800819 012280 >
www.mart.bg

No Bullsh!t, Just Games!

GAME GUIDE

събота 22:00, всяка следваща неделя 23:30
телевизия ММ

КЛАСАЦИЯ

PC Mania Top 10 06

НОВИНИ

Геймърски новини 08
Mixed news 51

PREVIEW

Black & White 2 14

FIRST LOOK

HellForces 14

REVIEW

Star Wars: Republic Commando 10
The Sims 2: University 16
Freedom Force vs. the Third Reich 22
Rugby 2005 24
Settlers: The Heritage of Kings 26
Ski Racing 2005 featuring Hermann Maier 28
The Moment of Silence 32
Star Wolves 34
NASCAR SimRacing 36
Blitzkrieg: Mission Barbarossa 38
Darwinia 40
Country Justice: Revenge of the Rednecks 42

RETRO

Golden Axe 30

PS MANIA

PS News 45
Medal of Honor: European Assault 46
The Godfather 47
Blood Will Tell 48
Project: Snowblind 49
FIFA Street 50

INTERNET

Можеш ли да ми нарисуваш ASCII овца? 54

HARDWARE

Сблъсъкът на новите процесори от Intel и AMD 56
Pentium4 платформи от VIA 58

TABLE GAMES

WarCraft - The Boardgame 61

ЗАЛА НА СЛАВАТА

Walk of Game 60

CHEATS

PS Cheats 62
PC Cheats 63

STRATEGY GUIDE

Star Wars: Knights of the Old Republic II: The Sith Lords 64

ДЖАДЖИ

Best Gadgets 67

MOBILE GAMES

М-Тел джава игри 68

BEST FREE SOFT

Best Free Soft 70

ПИСМА

pisma@pcmania.bg 72

"Powerful the Dark Side is..." - *Master Yoda*

БРОЙ 4 (84) АПРИЛ 2005

Преди 3 години

"Това е дрога, човече, много сериозна дрога". Така започна впечатленията си от знаете *коя игра* един приятел преди няколко месеца. След като изчезна за няколко седмици; след като обяви, че човек трябва да се отнася по-сериозно към *своята работа*; след като накрая спря да си вдига телефона, а когато вдигнеше около обед и с глас сякаш идващ от долната земя обясняваше, че е *леко зает* в момента, аз разбрах, че тази дрога наистина е малко поразлична от другите.

Това, че гейменето е наркотик, го знам от преди и даже не малко съм циклил над темата. Обяснявал съм на притеснени майки, че то по-добре този наркотик, отколкото друг, и че игрите не са алтернатива на уроците по цигулка, а на едни със сигурност по-лоши работи.

Продължавам да стоя зад тезата си, макар и малко разколебан като всеки човек, на когото животът е поднесъл още познание и мъдрост.

Случвало ми се е да стана след неколкочасов гейминг и просто да ми е трудно да вляза в коловоза на реалността. Излизам навън и мислено подбирам терен за сграда и я поставям. Ограждам група с мишката и я премествам. Пресмятам и разпределям необходимите ми ресурси. Всичко това за части от секундата, за едно мигване, кратък флешбек, след който сравнително бързо всичко си идва на мястото. Така съм около половин час, после всичко е наред. Не повече от цигара на гладно или чаша набързо изпит алкохол.

Но сега е друго. А и никой никога не знае докъде може да се докараш. Внимавайте. Наркотиците са опасни.

Петър Табов

Вирусът

"Изгледа ги с погнуса. Бяха трима – шаман, ловец и убиец. И тримата бяха по-слаби от нея, но поотделно. Издебнаха я в гръб, докато довършваше с камите си трол от местното племе. Единствено бързите ѝ рефлекси я бяха спасили от сигурната смърт. Тя се впусна в луд спринт по плажа, докато излезе от полезрението им. След това се сля със сенките. Върна се бавно и предпазливо. Щеше да им даде заслужен урок. Само не трябваше да прибързва. Правилният момент щеше да дойде и тя го знаеше. Всичките ѝ инстинкти ѝ го подсказваха. Устните ѝ се размърдаха в кратка молитва към Елуне, Богинята на Луната.

И ето че тя отвърна на зова ѝ. Групата се беше разпръснала.

Шаманът и разбойникът бяха изоставили сам най-опасния ѝ противник – ловеца. А тя знаеше, че той може да я надушва най-добре от цялата група. Знаеше колко смъртоносни могат да бъдат стрелите му. Приближи го с тиха стъпка, все още скрита в тъмнината. Зашемети го с дръжката на ножа, преди той се усети какво става и да извика на помощ своя опитомен тигър. С няколко бързи мушвания го довърши. И преди останалите двама да са разбрали какво е станало, тя отново се беше сляла с нощта и дебнеше...

Дойде ред на шамана. Единствено той можеше да върне духа на умрелия обратно в тялото му. Това не трябваше да се случва, враговете ѝ щяха да са нащрек и тя нямаше да може да се наслади на така дълго чаканото отмъщение. В момента, когато огромният бик започна да напява заклинанието, тя изникна пред лицето му. Камата ѝ бе по-бърза от неговия жезъл и напоеното с отрова острие се заби в огромните му гърди, парализирайки жертвата за секунди. А те бяха достатъчни за финалния удар.

Разбойникът, усетил какво става и видял смъртта на двамата си другари, се впусна във вихрена контратака. Беше по-неопитен от нея и едва успяваше да пробие защитата ѝ. Скоро и той се пресели във Вечните ловни полета. Ето че алиансът поведе с една точка пред Ордата...."

В последния един месец се развилня епидемия. Не само в София и България, но и в цяла Европа. Този път обаче трите буквички на редовната диагноза ОВИ бяха заменени от друга абревиатура – WOW. Без значение от възрастта, хората са така погълнати от тях, че не едно гадже е пропищяло заради липса на внимание. Неведнъж някой е закъснявал за работа, а после е скалъпвал невероятно извинение, с което да оправдае станалото. "Мамка му, героят ми има повече социален живот отколкото аз! Хора ме канят на бира, на купони, а аз им казвам, че имам работа, прибирам се вкъщи и рейдвам Манастира Скарлет" каза един пич от гилдията ми. Замислих се, че това изречение в общи линии може да опише всеки, докоснал се до World of WarCraft – най-новото и най-пристрастяващо отроче на Blizzard.

Azra (House Ilioth)

бТК ВСИЧКО Е ПО-БЪРЗО С ADSL

Високоскоростен Интернет

Включи се сега на

0800 100*

Седем дни в седмицата

* Възможни са ограничения.

бТК

За допълнителна информация
www.btc.bg

С БТК ADSL BROADBAND ВИЕ ПОЛУЧАВАТЕ:

- Сигурна връзка - не споделяте линията си с никого;
- Възможност да ползвате телефона си, докато сърфирате;
- Постоянна връзка, не плащате телефонни импулси за времето в Интернет;
- Безплатен модем и денонощна поддръжка с всички БТК ADSL пакети.

БТК ADSL ЗА ДОМАШНИ АБОНАТИ

БТК ADSL 512 Сърф
за 30 лева месечно

Скорост на download - до 512 kbps
Месечен лимит - до 1 GB (за всеки допълнителен мегабайт се доплащат 0.03 лева)

БТК ADSL 256 Безкрай
за 39 лева месечно

Скорост на download - до 256 kbps, неограничен трафик

БТК ADSL ЗА БИЗНЕС-АБОНАТИ

BTC ADSL 256 BIZ
за 60 лева месечно

Скорост на download - до 256 kbps, неограничен трафик

BTC ADSL 512 BIZ
за 85 лева месечно

Скорост на download - до 512 kbps, неограничен трафик

BTC ADSL 1024 MEGABIZ
за 150 лева месечно

Скорост на download - до 1024 kbps, неограничен трафик

ПОСЕТЕТЕ ЦЕНТРОВЕТЕ НА БТК ИЛИ МАГАЗИНИТЕ НА ПАРТНЬОРИТЕ НА БТК

бТК За тебе е

„Като чума е. С всеки нов куест, с всяка нова задача искаш още и още, не можеш да спреш. Не издържам вече, всички ме гледат странно, а аз просто искам да поиграя още едно ниво. Какво като е станало вече 5 сутринта?! Искам да вдигна още един level…" Това не е художествена измислица, а реплика от истински разговор с истински играч на World of WarCraft. С просто око може да се забележи впечатляващата страст, с която най-истинските геймъри се вкопчиха в новата си мания.

КАКВО ИГРАЕМ ПРЕЗ МАРТ 2005?

1. World of WarCraft	13.64 % (178)
2. WarCraft III FT	10.42 % (136)
3. KOTOR 2: Sith Lords	8.51 % (111)
4. Football Manager 2005	7.97 % (104)
5. StarCraft BroodWar	5.98 % (78)
6. Counter-Strike	5.44 % (71)
7. Half-Life 2	4.75 % (62)
8. FIFA 2005	4.52 % (59)
9. NFS Underground 2	4.29 % (56)
10. Diablo II:LoD	4.21 % (55)

ИМАТЕ ЛИ MP3 ПЛЕЙЪР

1. Не, слушам mp3 само през компютъра	**43.70 % (350)**
2. Да, със CD	**17.23 % (138)**
3. Не и не планирам да имам	**11.86 % (95)**
4. Да, с твърд диск	11.24 % (90)
5. Не, но скоро ще си купя	9.86 % (79)
6. Да, с флаш памет	6.12 % (49)

PC MANIA TOP 10

World of WarCraft е невероятен феномен, доказващ, от една страна, че българският играч е готов да плаща, за да получи истинско удоволствие и от друга, че революцията неминуемо ни тласка към едно по-мрежово и свързано съществуване, в което ще прекарваме минимум по 10 часа пред монитора.

WarCraft III е фаворитът за всички онези, които все още обмислят покупката на WoW или просто събират пари и изчакват сгодния момент. Предninата на двете хитови заглавия от Blizzard пред конкуренцията е чувствителна. Третият Knights of the Old Republic 2: Sith Lords е успешно ново попълнение в надпреварата и шанс за първи досег с очакваната Star Wars-мания само след два месеца, когато по кината ще се появи Епизод 3 и хекталогията ще бъде завършена.

Общото усещане в чарта обаче показва най-вече застой. Липсата на достойни претенденти през последните месеци отново превръща класирането в надпревара на опитни играчи, от чиито резултати ще останеш по-скоро доволен, но, от друга страна, липсва елементът на изненада.

Доскорошният претендент за титлата на най-предпочитана игра в чарта на PC Mania – Football Manager, е четвърти, като сред феновете на класическата мъжка игра в момента цари принципна сдържаност, особено след разкритията за корупция в Германия, разтресли целия европейски футбол. Въпреки това четвъртото място е утеха и потвърждение за всички онези, които подкрепят любимата си статистическа главоблъсканица всеки сезон и които отхвърлят съмненията за уредени мачове и съдийска тенденциозност. Пети е доайенът на съвременния гейминг, споменът от миналото и доказателството, че дори по времето на Кан Аспарух Лили Иванова е пяла, а децата са играли – Broodwar. Той е изпреварил с малко, но достатъчно Counter-Strike, който продължава да бъде любимо занимание на малки, големи и все по-големи младежи и девойки. Все пак, съгласете се, друго си е да джаснеш едни „Стражари и апаши" от време на време, нали? Друго си е, но съвсем различно е да се разходиш из „Люлин" или „Младост" в Half-Life 2.

Не са на такова мнение поддръжниците му обаче, които през този месец се въздържат от мнение и гласуване „за". Междувременно Виктор Антонов, „българската следа" при проектирането на виртуалните светове във втория Half, спечели още една престижна награда – тази на Британската академия за филмово и телевизионно изкуство (BAFTA) за игри. С една дума – честито.

Местата между осмо и десето можеха да бъдат подредени и по друг начин, толкова е малка разликата между претендентите. Като контрапункт на изказания по-горе скептицизъм можем всъщност да погледнем позитивно на нещата – десетте избраници на българския геймър с наистина най-доброто от най-доброто, което можеш да намериш срещу пари и Интернет връзка в наше време. Играй си играта, човече...

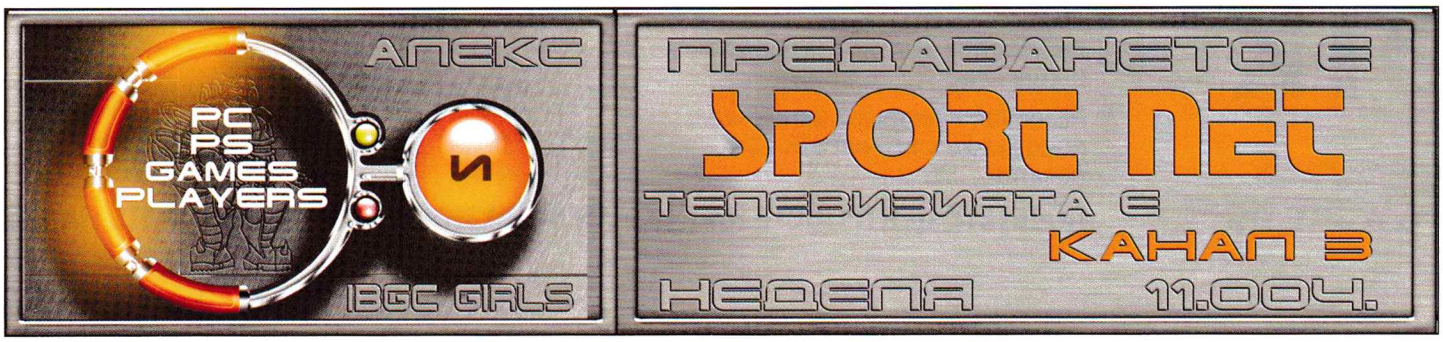
Попитахме ви дали притежавате mp3 плейър. За нас беше важно да разберем доколко желан е сред българската младеж най-популярният сред европейската такава джаджа. Установихме, че у нас музика в цифров формат все още се слуша основно пред големия екран, под въздействието на колони или слушалки и в някоя уютна тинейджърска стая.

С най-голяма популярност сред прогресивното младо население на републиката се ползват моделите с компактдиск, от една страна заради феноменално изгодната им цена, от друга заради удобния кръгъл дизайн и лек корпус, позволяващ пренасянето на музика и звуци напред-назад по класически начин.

Едва 11% от отговорилите разполагат с фактическия хит на световния пазар – устройство с вграден твърд диск. Удобството на гигабайтите безчет е безспорно, но е време и българските вносители да помислят върху ценообразуването на този продукт?!

Доказателството е вотът на още близо 10%, които смятат съвсем скоро да се превърнат в слушатели на преносимо цифрово аудио.

Слушатели или не, всички в един момент сме читатели или писатели. За това предлагаме изгодна сделка – посетете и през следващия месец www.pcmania.bg, дайте своя вот и проследете в следващия брой отражението на гласа си, интерпретирано от нас, писателите...



ИНТЕРНЕТ И ГЕЙМ ВЕРИГА

Inferno

ОРГАНИЗИРА

ТУРНИРИ

Място на провеждане:

Инферно 5-те кьошета

1 vs. 1

Двойна елиминация
Такса за участие: 3 лв.

Внимание! Турнирната схема е ограничена до 64 брой участници!

Warcraft III
The Frozen Throne

09.04.2005

Награден фонд:
500 лева

FIFA Football 2005

16.04.2005

Награден фонд:
500 лева

Записване за участие - на място:
Инферно 5-те кьошета

Подробен регламент: в секция **НОВИНИ** на **www.inferno.bg**

- **Инферно Младост**
  Младост-1, Пазара, Търг. комплекс РЕЯ
  тел. 0.885.885.101
- **Инферно Плиска**
  кв. Изток, ул. Ат. Далчев, до кино Изток
  тел. 0.885.885.102
- **Инферно Студентски град**
  блок 22Б, /срещу РУМ Четворката/
  тел. 0.885.885.103
- **Инферно 5-те кьошета**
  ул. Шандор Петьофи 26А
  тел. 0.885.885.104

ГЕЙМЪРСКИ НОВИНИ

Ще има нова игра с Индиана Джоунс!

Сайтът The Indy Experience съобщава как президентът на LucasArts Джим Уард официално е заявил, че може да очакваме нова игра с главно действащо лице Индиана Джоунс в близките две години. Тя най-вероятно ще е посветена на бъдещата кинопродукция на Стивън Спилбърг, която трябва скоро да види бял свят.

Последните два опита по темата – Indiana Jones and the Emperor's Tomb и The Infernal Machine, по-скоро не отговаряха на високите очаквания, които хранят феновете на великия герой. Дано все пак новата геймка да предложи нещо ново, оригинално и интересно.

Руски симулатор Lada Racing Club

Lada Racing Club е любопитен руски проект. Той ще представлява проста автосимулация, но с руски превозни средства. Това може би ще хвърли в истински възторг всички водачи на МПС-та от този тип (повечето с източноевропейско жителство) – в играта ще бъдат включени всички модели на фирмата АВТОВАЗ – от Жигули 2101 до най-новия прототип Lada Revolution. Графичният енджин на геймката ще се казва ArtyShock Engine и си поставя амбициозната цел да ни покаже Москва и всички състезателни отсечки с подобаващо качество и реализъм. Lada Racing Club ще предлага и вече модерната възможност за тунинг на автомобила. Ще бъдат представени руски компании-експерти в бранша като Lit Company, Pro-Sport, Rider, Clutchnet, Союз96, SVR, Promo, ATT и много други.

Играта със сигурност ще пожъне небивал успех поне във всички страни от бившия Съветски блок, но може пък и да успее да демонстрира "качеството" на руските машини и в света на запад от Калотина.

Ще има Fable и за PC!

Този месец от Microsoft Game Studios пуснаха вест, която зарадва повечето це-

нители на PC-гейминга. Оказа се, че най-новата игра на Питър Молиньо (отговорен за иновативни заглавия като Black and White, Populous и др.) и неговото студио Lionhead, все пак ще се появи и за PC. Fable е екшън-ролева геймка, която излезе само за Xbox в края на миналата година и регистрира големи успехи. Във версията ѝ за PC Мистър Молиньо обещава по-добра графика, повече куестове и области, нови същества и т.н..

Очаква се премиерата на Fable: The Lost Chapters да бъде тази есен.

Анонс на Fantastic Four

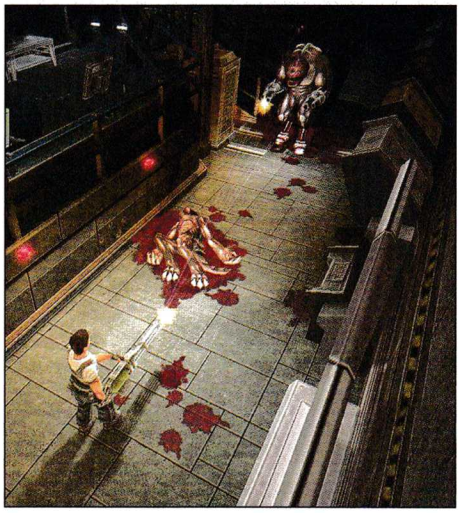
Activision разпространиха информация, според която вече работят по игра, посветена на Фантастичната Четворка. Тя ще бъде отборно екшън-приключение, което ще следва сюжета на филма на 20th Century Fox. Сценарият на геймката се подготвя от Зак Пен, който е работил и по X2: X-Men United, а всеки един от героите, включени нея, ще има специални възможности, които го отличават от останалите. Главният гад ще бъде доктор Дум, който ще бъде основната мишена на нашите герои през цялото време.

Fantastic Four трябва да се появи във версии за PC, PlayStation 2, Xbox и GameCube, а дата за премиерата още не е обявена.

Финландци обещават иновативен шутър

Frozenbyte е финландско геймстудио, заело се с разработката на нов шутър, наречен Preyground. Създателите обещават, че ще допринесат за развитието на жанра със специално разработената от тях система за ъпгрейд на оръжията. Preyground се очаква да види бял свят през третото тримесечие на 2005-та, а сюжетът ще ви отведе в битки на далечни планети срещу маси обезумели извънземни.

Играта изглежда обещаващо, но какъв ще е крайният резултат, ще видим на есен.

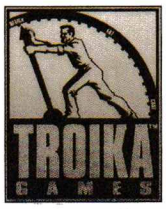


ОЧАКВАЙТЕ ПРЕЗ МЕСЕЦА

Заглавие	Издател
DOOM 3: Resurrection of Evil	Activision
Tom Clancy's Splinter Cell Chaos	Theory Ubisoft
SWAT 4	Vivendi Universal Games
Dungeon Lords	DreamCatcher Interactive
Area 51	Midway
Stronghold 2	Global Star
Heretic Kingdoms: The Inquisition	Got Game Entertainment
25 To Life	Eidos Interactive
Still Life	The Adventure Company
IHRA Professional Drag Racing 2005	Bethesda Softworks
Supreme Ruler 2010	Strategy First

Това са дати, обявени от фирмите – разпространители. Редакцията не носи отговорност при промени.

Troika - поредните жертви на комерса



С най-голямо прискърбие ви съобщаваме, че през март 2005 година геймстудиото Troika Games официално затвори врати. Дейвид Марш, един от тримата дизайнери, отговорни за създаването на това култово студио, разгласи тази информация на последната си пресконференция.

След седем години работа и игри като Arcanum: Of Steamworks and Magic Obscura, Greyhawk: The Temple of Elemental Evil и Vampire: The Masquerade - Bloodlines (първите две са доказали се шедьоври в ролевия бранш) се оказа, че бащите на културния Fallout не успяха да намерят своето място в свирепата пазарна среда. Ще е хубаво, ако тримата ролеви гении намерят подслон в някоя друга фирма като наемни служители, защото творческият им потенциал със сигурност не е изчерпан.

Дела заради GTA

Според информация, разпространена от Los Angelis Times, в момента се води дело за подстрекателство в убийство срещу веригите магазини Wal-Mart, Game-

stop и компаниите Take-Two Interactive Software и Sony Computer Entertainment. В иска се твърди, че гангстерският екшън Grand Theft Auto, разпространяван от въпросните фирми, е повлиял на престъпниците, застреляли двама полицаи и един диспечер в Алабама през 2003-та година.

Има ли спасение за Eidos?

След направен анализ на финансовите резултати от изминалата година геймразпространителите Eidos Interactive установиха, че са реализирали доста големи загуби. Това бе и основната причина те да отложат излизането на седмата част на Tomb Raider и Hitman: Blood Money за края на тази година. Финансовите проблеми на компанията могат да доведат до разпродаване на акциите на фирмата на различни малки компании. Може и да се стигне до другия вариант, който се раздува из мрежата, и е свързан с евентуалната намеса на медийния магнат Рупърт Мърдок (известен у нас като собственик на bTV).

Все по-често се говори за потенциални амбиции на бизнесмена в геймбранша и вероятно именно кризата в Eidos ще се окаже перфектният момент за намеса от негова страна.

Филмът DooM е готов!

Според Shacknews снимките по дългоочаквания филм DooM вече са приключили. Тези твърдения се основават върху интервю, дадено от небезизвестния Дуейн Джонсън "Скалата", който ще участва в него. В този пореден филм, базиран на PC игра, ще видим осем морски пехотинци, изпратени на секретна мисия на далечната планета Олдувай.

Когато нашите момчета пристигат там, те се натъкват на огромно количество очакващи ги уродливи гадини. За разлика от PC заглавието, те не идват от ада, а са просто мутирали хора – резултат на секретен експеримент, свързан със свръхмодерен вирус. Военните остават без друга възможност - обречени, на незнайна планета, те започват да се бият за живота си... Според създателите филмът ще бъде повече хорър, отколкото екшън, а главно действащо лице ще е Карл Урбан (Еомер от "Властелинът на пръстените: Завръщането на краля").

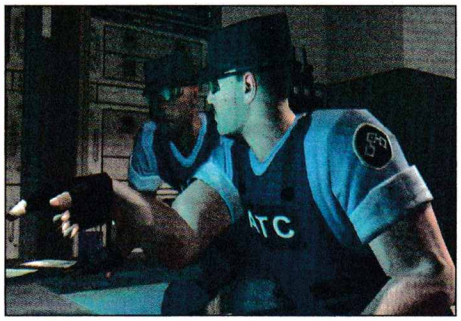
Да се надяваме, че скоро ще видим премиерата на това заглавие, което за пореден път ще представи на масовата публика част от света на PC-игрите. Дано този път да е по-успешно.

Няма да има Star Wars: Episode III за PC?

Пореден финт за верните фенове на Star Wars приложиха този месец от LucasArts. Стана ясно, че тяхната Star Wars: Episode III Revenge of the Sith ще излезе само за PS 2, Nintendo DS и GBA. Да се надяваме, че въпреки всичко новата геймка, базирана на задаващия се хит на Джордж Лукас – "Междузвездни войни – Епизод III: Отмъщението на Ситит е", ще се появи и за PC в един по-късен етап, защото компютърните геймъри определено не заслужават подобно отношение.

Забавят F.E.A.R... или не?

Този месец от Sierra Entertainment изтече информация, че излизането на F.E.A.R. ще се забави. Разработчиците от Monolith явно са имали някакъв проб-



лем, защото играта се отлагала за идната есен. За радост обаче, няколко дни след това обявление на официалния сайт, информацията бе променена и датата отново бе върната за това лято. Да се надяваме, че наистина е станала грешка и геймката ще се появи на време, защото очакванията за нея са изключително големи.

Какво ще стане с Red Alert?

Според информация, разпространена от GameSpy, Марк Скагс, бивш служител на Westwood и един от бащите на поредицата Red Alert, е напуснал EA. Причината, която той е изтъкнал, е фактът, че желае "да прекарва повече време със своето семейство". Оттук-нататък бъдещето на цялата поредица Red Alert е малко под въпрос, тъй като основният идеен носител вече е извън играта. Тами Шачтър, говорител на EALA, е заявил пред Computer Games Magazine, че бъдещият проект по темата, който все още е в твърде ранна фаза на разработка, може и да не се появи. Да се надяваме, че скоро ще бъде намерено разрешение на този поскоро сериозен творчески проблем.

Новият отличник в семейството на "Междузвездни войни"

Star Wars: Republic Commando

жанр: **FPS** | издател: **LucasArts** | **http://www.lucasarts.com/games/swrepubliccommando/** | хардуер: **P 1 GHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All, DirectX 9.0c** | CD: **2**

В този брой имам удоволствието да ви представя една игра, която вля малко позитивизъм в напоследък песимистичното ми настроение, породено от някои от излизащите през последните месеци заглавия. Тя успя да ме накара отново да мисля, че не е задължително всяка следваща геймка да бъде просто поредната игра с по-красива графика – факт, който важи с пълна сила за фърстпърсън шутърите. За съжаление положението с този жанр от известно време насам се смарангясва, при това много сериозно. Като изключим Half-Life 2, повечето игри, спадащи към него, изглеждат добре, но иначе са еднотипно и понякога – твърде отегчителни.

За мен обаче Star Wars: Republic Commando е лъч светлина в тунела. Това е играта, която предлага огромна доза забавление, непрестанен екшън, прекрасна визия и една от най-добрите системи за управление, които съм виждал в отборна пуцалка.

Вашият екип и неговите задачи

Republic Commando ще ви помогне да се превъплътите в командира на отряд Делта – специална част от армията от клонинги на Републиката, с която се запознахме на финала на Star Wars – Епизод II. Вашето кодово название е просто "38", а останалите трима командоси, които ще припкат около вас, са съответно "07 – Сев", "40 – Фиксър" и "62 – Скорч". Вие сте най-опитният и съвсем заслужено всички останали членове на отбора се подчиняват безпрекословно на вашите заповеди.

Естествено, всеки един от тримата ви колеги е тясно специализиран в дадена област. Скорч е най-добрият в боравенето с експлозиви и взривни вещества, Сев се справя отлично със снайпер, а Фиксър е компютърният специалист на отбора. Това в никакъв случай не означава, че клонираните ви приятели не могат да си служат сносно и с други видове оръжия. Напротив – всички са добри както в битките, така и в проникването в компютърни терминали, кооперативно нахлуване в дадено помещение и т.н. На всичкото отгоре са дарени с доста забавни характери и през по-голямата част на играта ще пускат оригинални майтапи, които, меко казано, ще ви накарат да паднете от стола от смях.

Вие и смелият ви екип ще бъдете изпратени зад гърба на вражеската армия, като целите ви ще варират от саботаж на противникови обекти, през разузнаване, та дори и до спасителни операции. Общо взето ще трябва да подготвите почвата, за да може Републиката да нанесе своя съкрушителен удар на сепаратистите. Действието в играта, поне в началото, се развива горе-долу паралелно със събитията, случващи се към края на "Епизод II: Клонираните атакуват", и постепенно прелива към част от екшъна, който ще се разиграе в "Епизод III: Отмъщението на Ситите", а именно – инвазията на планетата Кашик.

Система за управление

Интерфейсът на този шутър е адски удобен. На екрана, който виждате по-време на игра, са намерили място само най-полезните и жизненоважни иконки, които ви снабдяват с информация за вас и другарите ви по оръжие. Подчинените ви командоси са визуализирани посредством три малки кръгли точки. В зависимост от цвета и вида им ще разбирате лесно и бързо както какво е състоянието на всеки един от тях, така и каква точно задача изпълнява в момента. Управлението им е доста улеснено. За точно пет минути се свиква с него, а след десет ще можете да давате заповеди, без дори да се замислите кое точно копче трябваше да

графика	
звук	
геймплей	
общо	5.5

ОРГАНИЧНО ОЗВУЧЕНИЕ

Повечето звуци, които чувате по време на игра, са дело на – Джана Ванс. Тя е дала своя принос във филми като "Междузвездни войни", "Специален доклад", "Спасяването на редник Райън" и "Пълен мрак". Например стъпките на тежките, зелени и гущероподобни трендоцианци са пресъздадени по следния начин – разрязваме един ананас на две и започваме да шляпаме с него по дървена плоскост. Така, сякаш някой ходи или тича... Това "изкуство" се нарича "foley" и се прилага най-често в съвременната филмова индустрия, за да улавя органични звуци и едва доловими с ухото нюанси. По-особеното в него е, че използва всякакви предмети от ежедневието ни по крайно нестандартен начин, за да възпроизвежда шумове, които не сме си и представяли, че съществуват. Още един пример за това са стъпките на пълзящите по земята бебета-извънземни на Кашик. Те са получени по следния начин – тупкане с черупки на стрида по разстлани на земята червени зелеви листа.

натиснете. Това е възможно благодарение на почти уникалната система за контрол, която може и да се стори леко позната на феновете на Freedom Fighters.

Начините, по които можете да раздавате заповеди, са два. Първият е директен – имате четири стандартни команди, като за всяка една от тях си има определен бутон – задръж тази позиция, атакувай, изостави поста си и групирай се. Вторият начин обаче е по-интересен. Той е съобразен с околната среда и с абсолютно всички предмети около вас. Например, ако наблизо има камък, който е добра позиция за снайперист, то вие ще можете да видите близо до него холограмно изображение на командос. И когато цъкнете там, един от вашите подчинени ще заеме позиция, ще извади своя снайпер и ще започне да дебне противниците. Същото е и когато трябва да се сложи експлозив, да се хакне някой компютърен терминал и т.н.

Почти безсмъртни

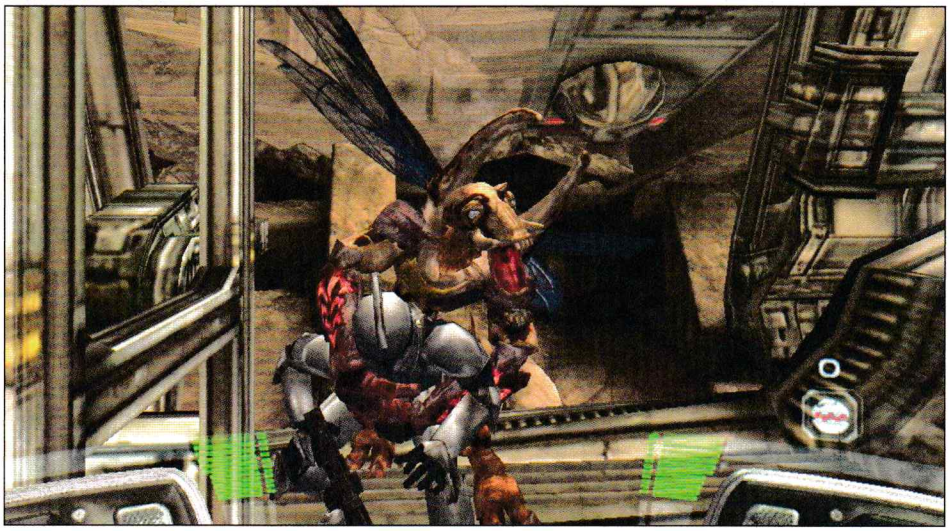
Начинът на лекуване в Star Wars: Republic Commando е много интересен. Възвръщането на здравето се осъществява чрез така наречените "bacta" пунктове, които са разпръснати из нивата. От тях ще можете да точите кръв винаги, когато и колкото си пожелаете, а когато вашите спътници са ранени, ще имате възможност да им дадете заповед да отидат и да се "заредят". Интересно е, че в играта е почти невъзможно да умрете. Това може да стане, най-вече ако паднете отвисоко или ако всички членове от екипа ви бъдат отстранени едновременно. Ако имате живи съотборници, колкото и бой да отнесете, най-много да изпаднете в нещо като летаргия, ако мога така да се изразя. Това е състояние, при което нямате жизнени точки, но не сте мъртъв, а просто сте проснат на земята и не можете да се движите (нещо, като препиване с българска водка). При това положение имате възможност да дадете команда на един от подчинените ви солджъри да си дотътри задника при вас и да ви съживи. В такива момен-

ГЛАСЪТ НА ДЖАНГО ФЕТ

Темуера Морисън – актьорът, който изпълнява ролята на ловеца на глави Джанго Фет в "Епизод II – Клонираните атакуват", е лично отговорен за озвучението на Делта 38 – лидерът на специалния екип от командоси, чието управление ще поемете. И това не е случайно - все пак армията от клонирани е направена именно по неговия образ и подобие. От всички "близнаци" Номер 38 застава най-близко до характера на Фет.

ИСТИНСКИ КОМАНДОСИ

За да се доближи максимално близко до реалността, екипът на Republic Commando е помолил за помощ ветерана Джо Бачоко – инструктор на SpecOps-полицаи с над тридесет годишен стаж. Благодарение на него всички движения на бойците от специалния Делта отряд са пресъздадени просто перфектно... Разбира се, не и без познатата до болка motion capture технология.



ти обикновено ще чувате следната реплика: "Ъ-ъ, сър, в момента съм леко зает, не може ли да умрете малко по-късно?" ;). Въпреки това заповедта ви ще бъде изпълнена... Възкресяването се осъществява с устройство, което много прилича на дефибрилатор. По същия начин и вие можете да съживявате падналите в боя ваши другари.

Определено сингълплейърът е

най-силната част на играта

Той се състои от три отделни кампании – общо четиринадесет нива, разпокъсани на по-малки подмисии, които, от своя страна, пък са раздробени на още по-малки части посредством check point-системата за запаметяване на играта. Така че по-добре въобще не си губете времето да следите на коя мисия сте в момента и колко още ви остават до края. Просто се отпуснете и се потопете в света на Star Wars: Republic Commando.

В първата кампания ще се сражавате на планетата Дженозис, където се провежда финалната битка от Епизод II. След това ще се озовете на изоставен космически кораб на Републиката, където ще се натъкнете на всевъзможни по вид противници и на пръв поглед трудно преодолими ситуации, с които обаче ще трябва да се преборите. Като за финал ще акостирате на планетата Кашиик, където ще се срещнете със здраво загазилите уукита.

Star Wars: Republic Commando гарантира непрестанен екшън от началото на играта та чак до самия и край. Разнообразието на противници, сравнително приличното AI, структурата на нивата и разбира се – добрият арсенал, са предпоставка за едно-единствено нещо – качествено забавление.

За съжаление мултиплейърът е в сериозно противоречие с думите, които изрекох в началото на материала. Лошото е, че той е олицетворение на недоволството, което изявих. Т.е. той е напълно стандартен – точно това, което не бива да бъде нито една игра на тема Star Wars. В него ще можете да биете с дузина противници на няколко различни карти в до болка познатите ни режими deathmach, capture the flag и т.н.

Противниците и тяхното AI

В Star Wars: Republic Commando ще срещнете около десетина различни по вид и качества противникови създания. Като се започне от насекомоподобните твари, обитаващи планетата Дженозис, мине се през обикновените дроиди, дроидеките и батълдроидите и се стигне до гущероподобните трендоцианци.

Нивото на интелигентност на врагове не е кой знае колко високо. Него бих определил като посредствено, но това не е голям минус, защото в играта се разчита главно на по-масови битки, в които вземат участие сериозен брой вражески единици. Нещо, което напомня любимите шутъри от зората на 3D-епохата. Многочислеността по някакъв начин компенсира по-ниското интелектуално ниво и според мен увеличава степента на забавление.

AI-то на вашия отряд обаче е на много високо ниво. По време на повечето битки съотборниците ви сами търсят укритие, навеждат се, когато са пред вас и вие стреляте и т.н.

Последни думи

За озвучението и визията на играта мисля, че няма нужда да казвам нищо по-пространно. Те са перфектни. Към всичко, което казах за Star Wars: Republic Commando, мога само да добавя, че до момента определено не съм играл по-добър отборен шутър. Правете си сами изводите. Също така не си мислете, че казвам това, защото съм луд фен на поредицата на Джордж Лукас. Това просто не е вярно. Истината е, че играта си я бива и трябва да се чувствате задължени да я намерите и изпробвате.

Асен Георгиев

www.thecitadelclub.com
плащаш 1
играеш 2 часа
талонът е валиден
до 31 април 2005
ТЕЛ: 971 49 34

www.folk.bg

изпрати sms на номер **2260** MTel и GloBul

обади се от стационарен телефон на **0900 40 400** MTel и GloBul

TRUE TONES звуци за твоя GSM

нови хит лафове за gsm манияци

мараба шефе	47578
о, чичо петре	47579
айде де	47580
шофьора, къде сти ва	47581
е такова разбираш ли	47582
шибинг ко*еле	47583
пипируда	47584
падни доле, стани гори	47585
куче касичка, зайче касичка	47586
ще ви се обадя утре	47587
здрасти началник	47588
ставай веднага	47589
pronto, кой е бе	47590
неква проблемация	47591

реални песни от звездите на ПАЙНЕР

ивана - не е ваша работа	47592
райна - добре си но ще се оправиш	47593
преслава - обичам те	47594
ивана - освободете дансинга	47595
амет - гъци гъци	47596
ивана - като на 17	47597
преслава- нямаш сърце	47598
гергана - гасна по теб	47599
анелия - искам те	47600

хит реални звуци

тазманийски дявол	47601	домашен звънец	47615	патка с патка такава	47629
снайпер	47602	формула 1	47616	истина една, само цска	47630
кокошка	47603	викане	47617	алелуя	47631
бръм брам	47604	хи хи смях	47618	патица	47632
ехиден смях	47605	ало шефе	47619	искам още	47633
петел	47606	good night	47620	come on	47634
повръщане	47607	кон	47621	пръцкане	47635
кравичка	47608	дрън дрън	47622	beautiful	47636
овце	47609	възбуда	47623	мучене	47637
чайки	47610	оргазъм	47624	бухал	47638
сосна псувня	47611	мотор	47625	звънец	47639
хъркане	47612	писък	47626	who's the man	47640
icq	47613	жаба	47627	аста ла виста	47641
бурно море	47614	свиркане	47628	кукувица	47642

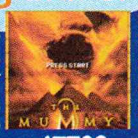
раунер фолк хитове

мелодия	моно	поли
ивана - не е ваша работа	47643	47685
амет и 88 - I love you	47644	47686
екстра нина и бобан - отказвам да...	47645	47687
райна - добре си но ще се оправиш	47646	47688
преслава- обичам те	47647	47689
нелина - близнаци	47648	47690
ивана - нещо нетипично	47649	47691
вероника и магда - не си сама	47650	47692
магда - има нещо	47651	47693
есил дюран - само ме обичай	47652	47694
гергана и деси слава - без теб	47653	47695
гергана - боли	47654	47696
анелия - една минута	47655	47697
анелия - само тишина	47656	47698
райна - загуби всичко	47657	47699
преслава и рашид - молиш ме	47658	47700
мария - твоя град	47659	47701
ивана - като на 17	47660	47702
райна и константин - тежка диагноза	47661	47703
ивана - стриптийз	47662	47704
вероника - слушай ме любов	47663	47705
камелия - няма изход	47664	47706
емилия - забрави	47665	47707
цеца - прилиаво	47666	47708
гергана - твоя бях	47667	47709
анелия - не знаеш	47668	47710
гергана - гасна по теб	47669	47711
амет - гъци гъци	47670	47712
индира радич - zmaj	47671	47713
глория - присъда	47672	47714
райна - хиляди жени	47673	47715
дуле и коки - марама	47674	47716
камелия - ти си виновен	47675	47717
индира радич - петдесет година	47676	47727
ивана - освободете дансинга	47677	47719
вероника - искам те завинаги	47678	47720
магда - нямаш душа	47679	47721
емилия - не оставяй сълзи	47680	47722
анелия - не поглеждай назад	47681	47723
глория и азис - не сме безгрешни	47682	47724
анелия - искам те	47683	47725
камелия - стрелките спират	47684	47726

фолк хитове

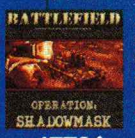
мелодия	моно	поли
jelko joksimovic- lane moe	47728	47755
neda ucraden - diamanti	47729	47756
ива - мома радомирка	47730	47757
бони - лудница	47731	47758
орк. плам - леко	47732	47759
азис и деси слава - жадувам	47733	47760
alina&costi - necazuri si suparari	47734	47761
таня боева и руслан - черно и бяло	47735	47762
румен и пауталия - маймунка	47736	47763
tarkan - bugece	47737	47764
tarkan - dudu	47738	47765
ключек - хари потър	47739	47766
пепа - синя прашка	47740	47767
студио веселина - опа чичо митко	47741	47768
david goluglu - katula katula	47742	47769
sertab - every way that i can	47743	47770
индира радич - лопов	47744	47771
мухарем - защо са ти коси ...	47745	47772
бобан здравкович - дай ми само ...	47746	47773
тоше и есма - магия	47747	47774
диин и влатка покус - полюби ме	47748	47775
магазин - как би био близо	47749	47776
василис карас - феномено	47750	47777
giorgos mazonakis - nikotina	47751	47778
христос каргизизис - епимено	47752	47779
супер експрес - стари рани	47753	47780
румяна - две очи разплакани	47754	47781

java игри



47782 — Мумията се събужда. Помогни на героя да се оправи в пирамидата и да предотвратиш голямо бедствие

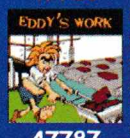
47783 — Винаги е голямо удоволствие да сравняваш момичета, открии разликите между тях



47784 — Намирате се насред война изхода на която зависи единствено от вашите тактически умения.

47785 — Erotic Mahjong Solitaire е перфектна игра да си развиеш мисленето, да убиваш приятно времето си и да се наслаждаваш на прекрасни сексi девойки.

47786 — Трябва да скачаш от една платформа към друга, като внимаваш да не падаш



47787 — Еди започва работа в строителна фирма и работата му е да събира тухлите които идват от конвейера.

47788 — X-Freecell е много сексi версия на класическата игра на карти - пасианс.

ново БЪЛГАРО - АНГЛИЙСКИ РЕЧНИК

47789

изисквания: за да използвате речника е необходимо вашия мобилен телефон да поддържа български език!

поддържани модели: nokia, motorola, samsung, siemens, sanyo, sonny ericsson, sharp

цветни картинки

47807

47808

47809

47810

47811

47812

47813

47814

47815

47816

47817

47818

47819

47820

47821

47822

47823

47824

47825

47826

47827

47828

47829

47830

47831

47832

47833

цветни анимации

модели GSM: N-3100, 3650, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, 8910i, N - Gage, SI - M55, S55, C65, E - T68, T69, T310, P800

47790

47791

47792

47793

47794

47795

47796

47797

47801

47798

47799

47800

47802

47803

47804

47805

47806

как да поръчам?

за да провериш дали даден продукт можеш да поръчаш за твоя gsm, зареди wap.folk.bg през мобилния ти телефон (wap browser) и въведи кода на продукта.

поръчка с sms?
изпрати sms на номер **2260** за MTel и GloBul
с кода на продукта и индекса на GSM-а ти
1sms = 2 лв. без ДДС

индекси на марки GSM -и
N Nokia, E Sony Ericsson, SI Siemens, A Alcatel, SA Samsung, M Motorola

за да поръчваш цветни картинки, полифонични мелоди, java игри и анимации, трябва да имаш активиран WAP и съответните настройки

поръчка от стац. телефон
набери **0900 40 400** и следвай менюто.
за абонати на MTel и GloBul
1,50 лв./ мин. без ДДС

Изпрати с sms на приятел!
изпрати sms на номер **2260** за MTel и GloBul
с кода на продукта, индекса на GSM-а и номера на GSM-а на приятеля!
1sms = 2 лв. без ДДС

пример за поръчка:

за контакти: info@folk.bg

МТелеком

Playing God. Какви асоциации събужда тази фраза?

А) Филм с Анджелина Джоли от 1997 г. Е, това май предимно у мен е като асоциация...

Б) Няма асоциации, а само усмивка, играеща по устните ми при тази съблазнителна мисъл за власт, надмощие и сила. Хората са безпомощни и се подчиняват на желанията ми... Муахахааххахахахахахахахах >:-)

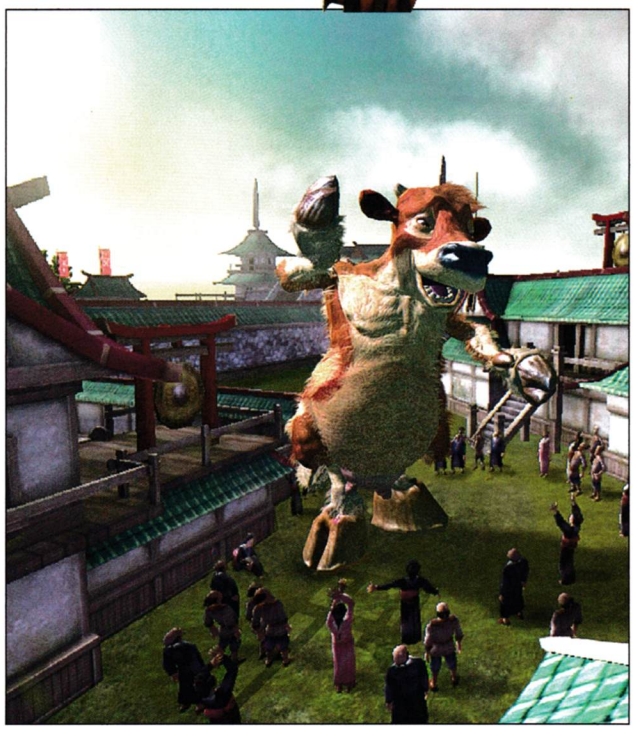
В) Сигурно най-после ще излиза Black & White 2! И пак поддържам тезата си: власт, надмощие и сила! Хората са безпомощни и се подчиняват на желанията и прищявките ми... :-P

I've got the power

PC
XBox
PS2
GBA

Black & White 2

жанр: **God game/RTS** | издател: **Electronic Arts** | **http://bw2.lionhead.com/bw2/** | излиза: **пролет 2005-та**



И тъй като основното тайно желание на повечето човешки същества е да бъдат всесилни, във втората част Black & White имаме обещание за още повече от основното оръжие на това заглавие – повече сила. Тя е разгърната в няколко аспекта. Освен вашето влияние над хората (духовно и културно), силата присъства вече и като съвсем брутален и първичен елемент. Светът Eden е в зората на едно ново деструктивно начало. Или може би в своя край? Това вие си изберете.

Ключовата дума е война

Какъв ще е изходът и каква ще е вашата роля, си зависи от вашите лични морални ценности, които са движеща сила за B&W. Или от отсъствието им. Можете да се борите за мир или да усложнявате положението още повече. И сред цялата тази суматоха, която създадох със своята крайно непестелива употреба на думата „сила", май е време да внеса малко повече конкретика в текста. Създателите споменават, че в играта вече са вградени и основите на жанра стратегия в реално време, чието отсъствие според тях досега явно е било най-осезаемо за играчите. Очакванията са, че това доста ще разнообрази и освежи геймплея.

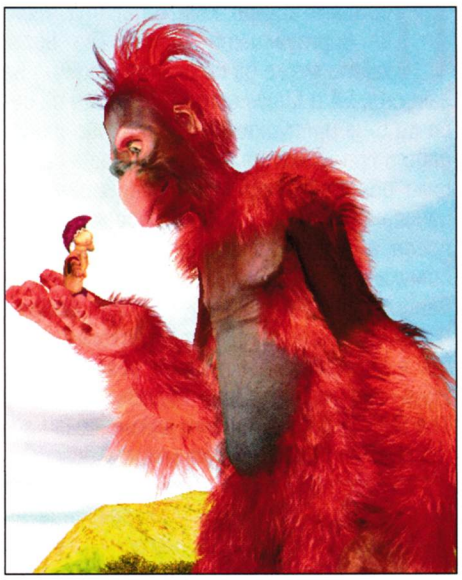
God

Е, от този елемент няма как да избягате – примирете се. Мястото ви е на Олимп. А може би във Валхала? Е, не – все пак е на Олимп. Сблъсквате се с няколко култури, но вашата начална роля е да сте от лагера на гърците. Засега с нечовешки мъчения изтръгнахме имената на някои от културите, които ще участват в играта, макар че създателите са доста издръжливи... Ацтеките са смъртни врагове на гърците. Те съвсем дружелюбно ще ви навестят в самото начало на приключението за чаша горещ чай и бисквити, за съжаление междувременно лекичко ще сринат вашата цивилизация. Компанията ви ще бъде по-добре оценена от друга култура, близка до японската. Тези чудни хорица ще са по-мили с вас и предимно приятелски настроени. Но внима-

вайте все пак – те и ацтеките тръгнаха под претекст, че ще пият чай с бисквити... След още солидна доза садизми създателите си казаха и за Египетската цивилизация, която са включили, но за съжаление нервите им не издържаха на напрежението и припаднаха. Та за тях само толкова... :-)

Строители

Да, когато сте бог, вие имате и тази роля. Тук вашите градежи ще се различават значително от тези на другите цивилизации. За да си правите необходимите строежи, ще събирате ресурси (както е откакто свят светува в RTS-жанра, но авторите го изтъкват доста специално по неясни за мен причини). Има много типове сгради и можете да хвърлите усилията си, в която сфера вас ви влече. Създателите дори отбелязват, че можете, ако много ви допада идеята, да си построите кръчма и да накарате всички хора да се запият там до пълна забрава. Просто наистина всичко е във ваши ръце. Ако искате, можете да градите райски градини, ако не – насочете творчеството си към гилотини и оръжия. Ако пък сте поприлечени от образованието и културата, можете да се профилирате в тази сфера. Във всеки случай всяко действие се отразява на „питомците" ви.



Във втората част редом с преоткриването на човешките качества (вашият народ и реакциите му) и вашата собствена човечност (решението за война или мир), отново ще присъстват и животните, които бяха емблематични за първата. Ще изберете същество, което е най-подходящо за вас, и ще го развивате. Като най-любими примери, които авторите на играта са запазили и в продължението, мога да посоча лъв, крава, маймуна.

И ако славата и силата е замаяла главата ви напълно, се огледайте отново. Може би все пак някой друг дърпа конците. Може би силата ви е дадена от друг? Може би не сте всемогъщи... Може би се казвате Джим Кери. Може би имате 7 пръста... Не! Всичко е наред с крайниците... Отдъхнете си – все още имате копита и нито един пръст. Хммм, като се замисля, това дава възможност за интересен отговор на въпроса „Имаш ли пръст в това?!"

Лилия Стоилова

ЗАЩО СИ СТРУВА

- Продължение на култовата Black and White на Питър Молиньо.
- Все още не е взето конкретно решение, но за момента авторите смятат мултиплейърът все пак да присъства като опция. Макар и основната част да бъде сингълплейърът.

GECUBE

когато графиката и бързината са от значение

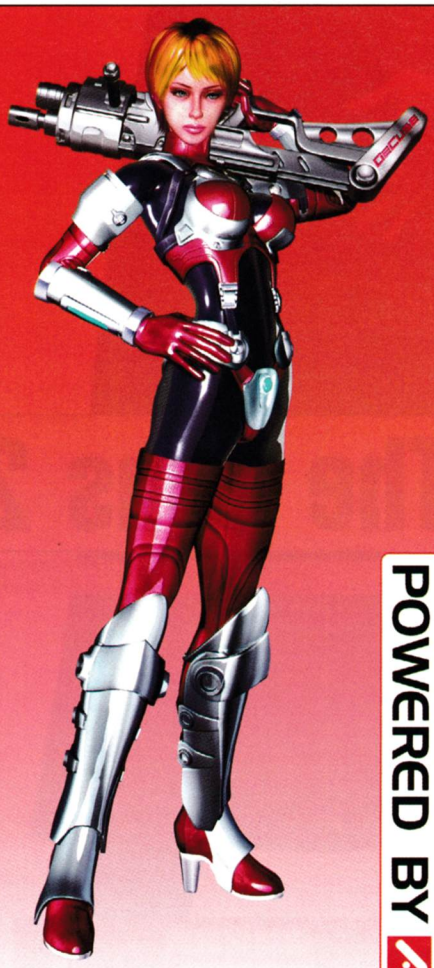
GeCube Radeon 9550 Infinity
128 MB BGA DDR
128-bit
Core clock 470 Mhz
Memory clock 650 Mhz
Supporting DirectX 9.0
AGP 8x

GeCube Radeon 9600Pro
128 MB DDR
Stereo TV Tuner
FM Radio
Supporting DirectX 9.0
AGP 8x

GeCube Radeon 9800XT
128 MB DDR
256-bit
Uniwise Heatpipe cooling
Supporting DirectX 9.0
AGP 8x

GeCube Radeon X300
128 MB DDR
64-bit
TV-Out
DVI
Fansink Cooling
Supporting DirectX 9.0
PCIe interface

GeCube Radeon X850XT
256 MB GDDR3
256-bit Interface
Supporting DirectX 9.0
PCI Express x16
Fansink



POWERED BY ATI

SC Soft Communications Ltd. оторизиран дистрибутор на GeCube за страната
www.scomms.com, e-mail: sales@scomms.com, tel: 02/950 23 25

www.gecube.com

PC
XBox
PS2
GBA

The Sims 2: University

жанр: **симулатор** | издател: **EA / Maxis** | **http://thesim2.ea.com** | хардуер: **P 2 GHz, 256 MB RAM, 4.5 GB free HDD** | софтуер: **Win All** | CD: **The Sims 2 + 2 cd**

Първият add-on към втората част на виртуалната епопея The Sims, както може да се очаква, изобщо не закъсня. EA и Maxis останаха верни на себе си и не пропуснаха светкавично да издадат продължение на още пресния си изцяло обновен продукт. В предварително изнесените данни, които споделих с вас преди два месеца, щедро ни обещаваха симулативност на разнообразни изживявания, свързани със студентския живот. Дойде времето да разберем доколко играта е успяла да пресъздаде реалността. Едно от генералните нововъведения в The Sims 2 бе жизненият цикъл, през който преминават виртуалните кукли – детство, юношество, зряла възраст и старост. Благодарение на новия сегмент, наречен young adulthood, симсът може да избира дали веднага да премине към монотонното ежедневие на възрастните или да отложи този момент с постъпването си в университет.

И за да не поднасям само суха информация за звук, графика и геймплей, ще ви направя свидетели на

съдбите на двама от героите

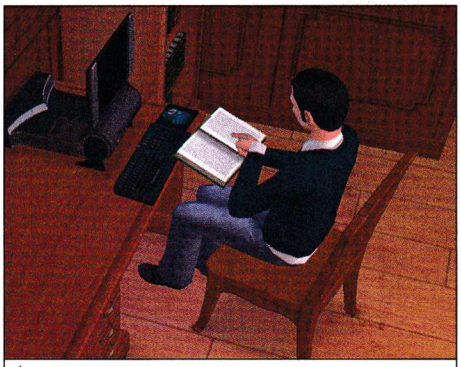
с които заедно стигнахме до сюблимния момент – дипломирането. Франсис Джи е аристократ трето поколение и е записал икономика. Живее в пищен дом и има всичко нужно, за да се чувства уютно – спи в легло с балдахин, има последен модел лаптоп, богата библиотека и множество удобства, които са чужди на обикновените трудови хора. Мона учи приложни изкуства, живее в скромна къщичка и не разполага нито с библиотека, нито с плазмен телевизор. Няма и компютър, нито видео игра. Въпреки очевидните разлики и двамата са изправени пред нелепостите на студентския живот, които са се опитали да симулират EA и Maxis.

Университетското образование включва четири години, като всяка е от два семестъра по 72 симочаса. Между отделните семестри няма почивка, само една изнурителна последователност от писмени работи, текущи задачи и изисквания за повишаване нивото на уменията. Освен това с излизането от дома времето не спира да тече, както бе досега. Адекватно въведение, но, уви, увеличаващо трудността на оцеляването.

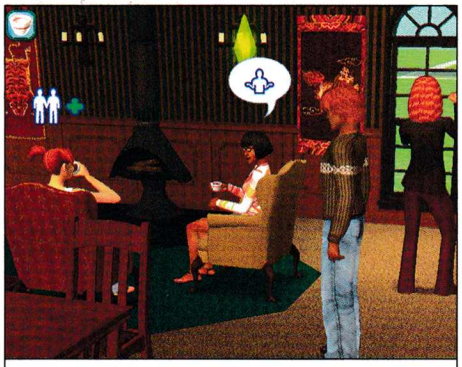
Първата година Франсис Джи завърши с пълно 6, като покри всички изисквания. Не излизаше от дома си, нямаше контакти с колегите си, освен с любимия професор. Резултатът, освен 1200 симолеона под формата на стипендия за отличното представяне, бе и тежка форма на депресия от това, че ограничих развлеченията и връзката му с външния свят. Следващият семестър премина в наваксване на пропуснатото с едно неуспешно парти. Запознатите знаят с каква скорост лети времето в света на The Sims. Прост пример е фактът, че, за да се качи до спалнята на втория етаж, Франсис Джи губи близо един симочас!

И така, успя момчето да се пооправи, а аз заложих на виртуална форма на комуникация в чата – така и социалният показател, и този за развлечения се държат в границите на допустимото. За да не идва социалният работник преоблечен като заек да му оправя негативизма към живота и оня смешен лекар, който долита като Карлсон и с хипноза му вдъхва вяра, реших да сведа трупането на знания само с посещенията на лекциите и ако Франсис

Дойната крава The Sims или какво става, когато млякото започне да привършва...



Франсис Джи учи уроците си. Поне от липсата на условия не може да се оплаче.



Денят на Мона започва в кафенето с чаша еспресо и размяната на клюки с приятели.

графика	
звук	
геймплей	
общо	5

Джи е в настроение, да пише поне домашните си. Текущите сметки бяха покрити със стипендиите, с ограничаване на първоначалния лукс и с разпродаване на част от имуществото. В края на студентството си Франсис Джи се дипломира с посредствената оценка 4, не успя да намери приятели и така и не разбра що е то рок-концерт или първа целувка.

Да видим

как успя да се справи Мона

Поради липсата на каквито и да било условия за подготовка в жилището си, тя прекарваше повече от времето си из кампуса. Уроците учеше в кафето, където виждаше и себеподобни. Компютри и други пособия намери в библиотеката. Хранеше се в пицарията и успя да си купи някоя нова дрешка като работеше на касата. Вкъщи се прибираше, само за да се къпе и да спи. Интензивността на контактите и с други симове покачи показателя за въздействие и тя с лекота успяваше да накара някой да напише курсовата ѝ работа или да почисти къщата ѝ. Дипломира се с 5,50. Не успя да се добере до тайните общества, но не се и оплакваше.

The Sims 2: University предлага и възможност за живеене в общежитие, но от личен опит знам, че не е много приятно. Затова и си спестих виртуалното изживяване на тази форма на студентство. Така рекламираният бой с възглавници между няколко нахилени девойки все пак го видях, но в една от къщичките, където живееха трима другари. Това е удачна компромисна форма на съжителство, тъй като може да се осигурят прилични условия на живот и в същото време да не се изолират вашите кукли.

Ако мога с една дума да обобщя съдбите, на които станах свидетел, то ще е нелепост. Нелепо е да въведеш такива антихуманни изисквания, за да се покрият изискванията на геймплея. Наистина: кратко е студентството, но с претенциите на The Sims 2 за максимално доближаване до реалността излиза, че това е най-черният период от живота.

Разведряване би следвало да има с новата възможност за въздействие върху други симсове с командата "Influence to". На нейна база е създаден нов показател – Influence Meter. Точки за него се трупат след задоволяване на желания от Wants bar-а, оградени в синьо. Но за да се възползвате напълно от новата измишльотина, трябва да имате широк кръг от приятели, което ви позволява да минете в по-висок левъл на въздействие. Звучи сложно, но наистина е полезно, ако решите да заложите на стратегия, в която някой друг да учи вместо студентчето ви.

И нещо друго ме доведе до

недоумение

Защо след посещение на лекции сим-

СЪВЕТИ ЗА ОЦЕЛЯВАНЕ

- Ако около симсът се разнася зелен зловонен облак, другите ще го отбягват.
- Приятелските отношения с преподавателите допринасят за успешното завършване.
- Не чакайте симсът сам да се сети, че идва краят на семестъра. Ако не го следите зорко, той ще прави най-неподходящите действия.
- Погрижете се симсът да спи на легло с висок показател на оттмора и удобство.
- Избягвайте двуетажните постройки. Губи се време за придвижване от едно място на друго.
- По-добре се хранете в кафетерията – няма да се налага да влагате в кухненско оборудване и симът по цял ден само да готви.
- Ако живеете извън общежитие, инвестирайте в аларма срещу крадци и пожар.

МАЛКО ФАКТИ

Will Wright

- На 7 февруари 2000 г. излиза The Sims.
- За първата част са издадени 7 експанжъна.
- The Sims е преведена на 17 езика. Продадени са 54 милиона копия.
- На 17 септември 2004 г. излиза The Sims 2.
- До момента от втората част са продадени 4,5 милиона екземпляра.
- Създателят на The Sims – Will Wright, е отличен с множество призове за изключителен принос в сферата на електронните развлечения.

19 стотинки на компютър месечно струват игрите на Gramis за геймклубовете

Вече има удобна възможност за мултиинсталация

Нашето предложение към компютърните клубове включва опцията за мултиинсталация, която дава право всяка закупена игра да се играе на всички компютри.
Таксата на лицензa за мултиинсталация е 0,19 лв. месец на компютър. Цената е с включен ДДС.
Минималното количество игри*, които трябва да закупи клубът според броя на машините в него, е следният:

До 10 компютъра	–	3 игри
От 11 до 20 компютъра	–	5 игри
От 21 до 50 компютъра	–	10 игри
От 51 до 100 компютъра	–	15 игри
Над 101 компютъра	–	20 игри

** Посочените количества са за заглавия от 19,90 лева. Игрите от 9,90 лева се смятат като две за една.*

GRAMIS
компютърни игри на български

ТРАНСФЕР® ГРУП

Търговски партньор на Gramis за клубовете в цялата страна е "Трансфер Груп" ЕООД

Информация за игрите:
www.gramis.com
info@gramis.com

Сключване на лицензионни договори:
"Трансфер Груп" ЕООД, gsm (088) 8393141
тел. (032) 624080, вътр. 101, 103

В името на науката... напиши ми курсовата работа!

Гай и Джейн играят хек, Никол похапва пица. Животът е чудесен като си първи курс...

съст ми се връщаше жаден за социални контакти. Че не му е било забавно, е разбираемо, но нереално е да си бил сред себеподобни и да не си разменил с никого една дума. Или на депресивни личности попаднах, или нещо изкуственият интелект на куклите не се е развил. Направих и друг опит. Стартирах един от сценариите с намерението да гледам и единствено да гледам какви ще ги свършат моите питомци. Друг път влагах емоционална ангажираност, а сега заех позицията на удобно настанил се зрител. Гледах комедия на абсурда. Всеки от тримата вършеше това, което не му трябва. Гай, който учеше математика, само рисуваше, а двете девойки по цял ден играеха на хек. Едната от тях предизвика пожар поради неумения в готварството и съквартирантите ѝ така и не се сетиха да се обадят на пожарната. Изгоря си момичето, а на оставения от смъртта надгробен камък двете ѝ другарчета само ридаеха и се молеха за възкресението ѝ. Накрая и те умряха.

The Sims 2: University ми напомня за първите адони към първата част на поредицата. Бе важно да излизат на няколко месеца, да не би случайно на феновете да им хрумне да сменят формата на задоволяване на липсите в социалния си живот. Почивните дни бяха въведени една във втората част на играта. Ще повторя, че тук отново се наблюдава подобен алогизъм. Но пък има въведени нови елементи в строителството – вече е възможно да има приземия, позволяващи да се пресъздаде по-разчупена архитектура. И нови декоративни елементи има – плъзгащи се врати, мебели и други интериорни дреболии. Уви, старанието ми да комбинирам в подходящи тонове подовата настилка с тази на стените бе напразно. Явно еклектиката в най-кичозната форма е на почит сред американските домакинства.

Electronic Arts, както се вижда, нямат и намерение да се отказват от

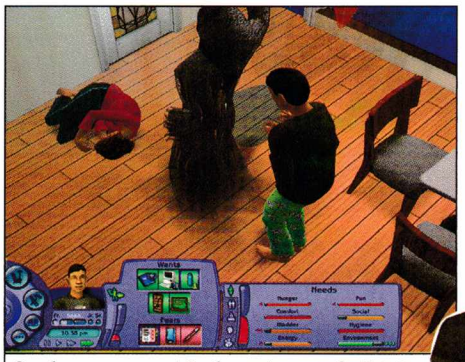
експлоатацията на идеята The Sims

Питам се какво ли ще има в следващия адон след няколко месеца – преживявания в старчески дом, трафик на жени и търговия с органи или колонизиране на Марс. Макар че извънземните всъщност вече са част от персонажите, населяващи играта. Ако искате зелен оттенък на кожата на потомството, заселете се в Strange Town и се оженете за някое извънземно. Няма да коментирам доколко забавно ми се струва това, но нека не забравяме, че масовата аудитория на сагата е главно в САЩ.

Финалът... това е финалът всъщност, където възкликвам без особен патос и задоволство, по-скоро със съжаление за проиграните часове: Да ни е честит новият адон! Да ни е честит The Sims 2: University!

desi|re

След четири години труд, ето го и мечтания момент на дипломирането.



Съдбата не е еднакво благосклонна. За Джейн свърши не университетът, а животът.

COUNTER STRIKE™
SOURCE™
КОДОВЕ ЗА ДОСТЪП
5BG2E-MQ582-BPGX9-J4RE2-DXFA6
само от Трансфер Груп ЕООД
ТРАНСФЕР® ГРУП ОФИЦИАЛЕН ПРЕДСТАВИТЕЛ НА VALVE
ТЕЛ. (032) 624080, ВЪТР. 101,103,105
E-MAIL: TRANSFER@TRANSFERBG.COM WWW.TRANSFERBG.COM

Не очаквайте нещо кой знае колко оригинално от страна на HellForces. Поне така твърдят нейните разработчици. Тяхната цел е създаването на един напълно класически геймплей – такъв, какъвто сте виждали в деветдесет процента от шутърите, излизали на пазара през последните три години. Едно истинско, но добро, клише! В него ще има достатъчно чудовища за феновете на Сериозния Сам, много насилие в духа на Postal 2 и силен съспенс за почитателите на Half-Life 2...

Липсата на иновативност невинаги означава нещо лошо...

HellForces

Жанр: **FPS** | издател: **Gramis/Orion** | **http:/www.gramis.com** | хардуер: **P 800 MHz, 256 MB RAM** |

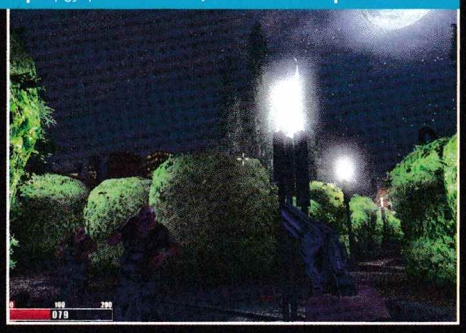
Малко бекграунд

За да компенсират неоригиналния геймплей, пичовете от Orion са се потрудили доста над историята на HellForces. В нейната основа лежи концепцията за човешката душа. Или по-точно – нейното купуване. Един ден биофизикът Хенри Алфред Кол най-накрая докарва своя експеримент докрай. Той успява да извлече душата от човешкото тяло и да я използва като източник на енергия. За съжаление на опитните му зайчета обаче резултатът е печален – превръщат се в зомбита. Те са идеален "домакин" за всяко изчадие от ада, което няма търпение да се всели в някого.

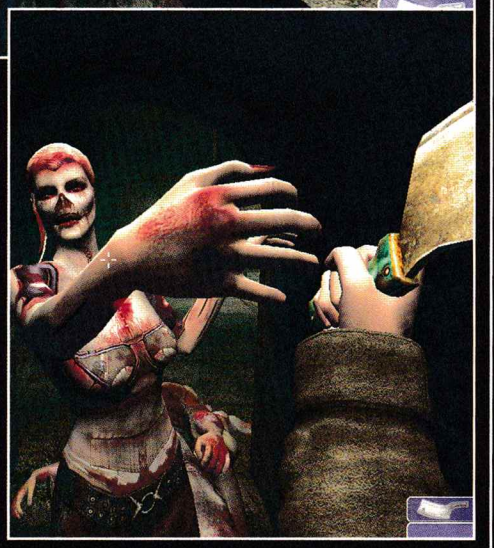
През 2017-та година бива сформирана мистериозна организация, наречена от последователите ѝ Църквата на Новото начало. Това е религиозна секта, която на бърза ръка става известна по целия свят със своята благотворителна кампания, помагайки на болници, сиропиталища и скитници. Няколко години по-късно обаче тя придобива невероятно голяма мощ, сравнима с тази на голяма европейска държава, а действията ѝ стават твърде съмнителни – Интерпол я подозира в провеждането на незаконни експерименти. Самата тя започва да откупува души на хора, които впоследствие изчезват безследно. И никой не знае, че въпросната организация е оглавена от демона Бафомет, който се е вмъкнал в оставеното без душа тяло на Алекс Хаксли. А неговата цел е да отвори портите на ада и да позволи на сатаната да направи не толкова кратка разходка на Земята.

Демони, не се ебавайте с барманите!

Наркоманката Лин Бродман – бивша приятелка на бармана Стивън Гейст (главният герой в Hellforces, някогашен



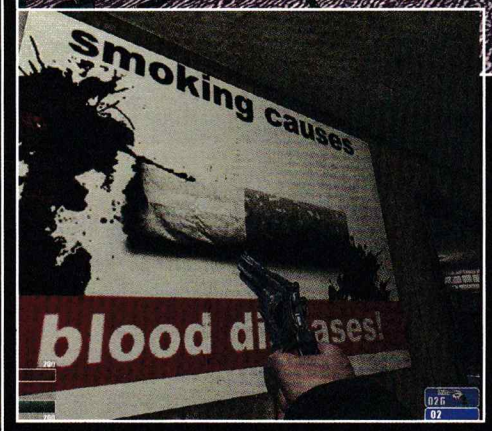
член на отряд за бързо реагиране) – също бива подлъгана от фалшивата харизма на Църквата на Новото начало. Както може да се очаква, тя изчезва безследно. Нашият човек обаче не се примирява със случилото се. Той захвърля престилката и шейкъра, започва свое собствено разследване и малко по малко си навлича гнева на Бафомет и мощния сатанински култ. Време е за отмъщение - някой трябва да открие връзката между Хенри Алфред Кол, Алекс Хаксли и Лин Бродман и да спре безчетните адски легиони, преди да е станало твърде късно. А това може да бъде сторено само и единствено от бармана Стивън – най-новия екшън-герой в гейминдустрията, чийто фейс и облекло представляват странна смесица между



Нео и Гарвана!

Пуцай, куме, пуцай!

Както вече стана дума, геймплеят на HellForces надали ще спечели приз за оригиналност. В основата си играта представлява чист аркаден шутър от първо лице, в който ще трябва да убивате вълни от чудовища с най-разнообразен арсенал от оръжия. Пушкалата са разделени в няколко категории - хладни, пистолети, автомати, снайпер, тежки пуцала и експлозиви. Гадовете, които населяват нивата на играта в промишлени количества, са особено разнообразни – като се започне от безмозъчни зомбита с дупки в стомасите, псета с кръвясали очи и огнедишащи демони, премине се през изродени извънземни и се стигне до самия Цербер (механизиран?), по който, ако решите да стреляте, има опасност куршумите да се върнат право към вас самия... Слава богу, почти всички оръжия ще имат алтернативна стрелба, която се осъществява със средния бутон на мишката – така поне няма да ни омръзват прекалено бързо, а функционалността им ще е двойно по-голяма. Естествено, бъдете сигур-



ни, че докато пуцате, кръвта, която ще блика от противниците ви, ще е в промишлено количество. Ще хвърчат глави, други гадини ще бъдат разрязвани наполовина... Все характерните за хорър-жанра нещица...

Кой колко акъл има?

В повечето случаи няма да ви е кой знае колко трудно да се справите с враговете си, поне що се отнася до зомбитата, които видях в предварителната версия на играта (и която, за моя изненада, се оказа доста зарибяваща). Техният изкуствен интелект е по-скоро нисък – гадовете се тътрят насреща ви, без особено да се стараят да избягват ударите ви, а от вас се изисква да ги посечете със сатъра или да ги гръмнете в кратуните. По-нататък обаче ще се срещнете с доста по-умели противници, които ще ви накарат първо да помислите и чак след това да стреляте.

За да разнообразят малко или много геймплея на HellForces, разработчиците са включили в него и т.нар. артефакти. Към тях спадат очилата за нощно виждане, бинокъл, сензори, отчитащи движение, вуду-кукли, нараняващи всички противници около вас, зъби на Дракула, които регенерират кръвта ви за определен период от време, и т.н. Техният брой ще бъде над една дузина, а предназначението им – да ви помогнат при елиминирането на гадовете по всякакъв възможен начин.

Това все пак не е DooM 3

Но въпреки всичко енджинът си го бива, макар и да е създаден от един-единствен човек. Ако надупите всички опции на играта на макс, ще се насладите на една доста приятна мрачна визия, подсилена с обилни количества кръв и вътрешности. Тя ще се допълва от саркастичните коментари на главния герой, който често ще недоволства от ситуацията, в която е попаднал, или ще отбелязва по нещо за мутрите, които ще се изпречват на пътя му.

Както и сами виждате, когато излезе на пазара, HellForces ще разчита предимно на своята атмосфера – ужаси, кръв и черен хумор. Така че ако си падате по всичко това и не сте особено претенциозни по отношение на иновациите в геймплея, то очаквайте тази игра с нетърпение.

Владимир Тодоров

.BG

Добрата новина е, че играта ще бъде преведена изцяло на български. В момента тече усилено процесът по нейната локализация, така че дръжте под око сайта на Gramis, за да разберете кога точно ще излезе на пазара в България и кога ще можете да изчистите Земята от поданиците на Луцифер веднъж и завинаги...

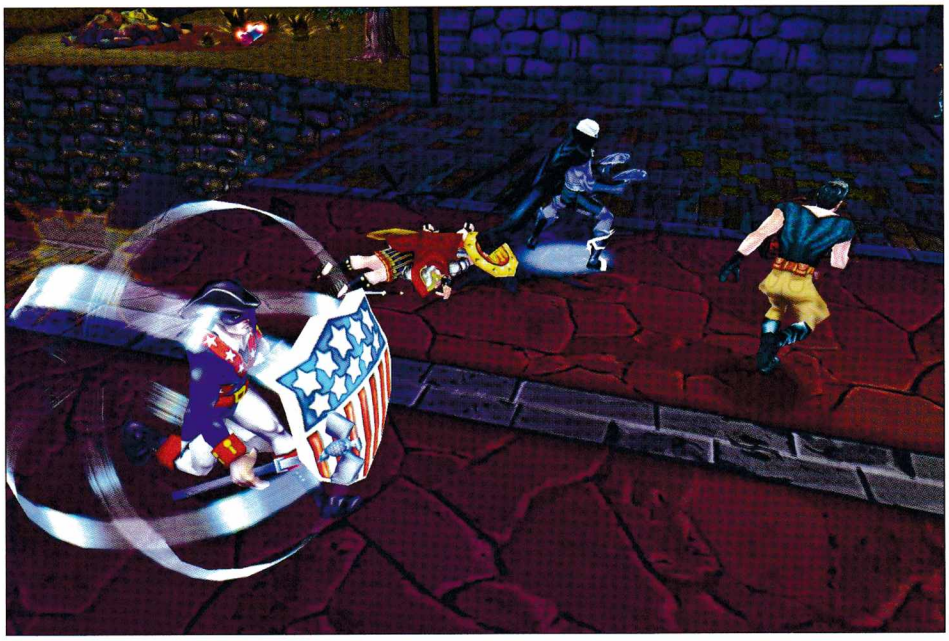
ИДЕЯТА

Един ден, докато си сърфирал из нета, член на екипа на Orion забелязал в някакъв онлайн-магазин, че се продавал фотоапарат Canon EOS-1S. А под него се мъдрил следният пост – "Нямам достатъчно пари, за да си го взема, но ако искате да го разменим за душата ми, съм на ваше разположение". Тогава му хрумнало – какво ли би станало, ако можеше да се купува душата на човек...? Така се родила и идеята за HellForces.

Internet club 35
Комфортна обстановка
Pentium 4 на 1.8 GHz, GeForce 4, монитори Samsung 17"
96 компютъра
цветен и черно-бял печат, сканиране и други компютърни услуги
Бърз интернет
Студентски град, бл. 35
тел. 8624251, e-mail: club35@club-35.com, http://www.club-35.com
Интернетът се доставя от фирма InterBGcom
ТАЛОН
Internet club 35
плащаш 1...
играеш
2 часа
Студентски град, бл. 35
тел. 624251, e-mail: club35@club-35.com
http://www.club-35.com

На времето имаше едно много сладко анимационно филмче по Fox Kids – The Tick (кърлежът). Зад привидно клишираната му концепция (супергерой с неговия верен помощник) се криеше нещо повече. От първата секунда с въвеждащите надписи до последния миг всеки епизод бе така пропит с ирония, та ум да ти зайде. На фона на поредната мисия за спасяване на света, сценаристите и аниматорите успяваха да се избъзикат с цялата западна комикс-култура, с нейните най-видни супергерои и с американския начин на живот като цяло. Не знам защо, но продължението на Freedom Force ме подсети именно за това филмче.

Развейте пелерината, нахлупете маската и скочете през балкона, за да борите ЗЛОТО!



PC
XBox
PS2
GBA

Freedom Force vs. the Third Reich

жанр: **RPG** | издател: **Irrational Games / VUE** | **www.freedomfans.com/ffvttr/** | хардуер: **P 733 MHz, 128 MB RAM** | софтуер: **Win All, DirectX 9.0c** | CD: **2**

Предисторията

Freedom Force 2 е последствие на едноименната игра от преди почти две години. Една доста иновативна ролева идея, взела в ръцете си концепцията за супергероите и праснала ги в приятно изглеждащ 3D свят. В общи линии геймката беше лека и приятна, най-добре сравнима на ниво геймплей с произволна серия на Diablo, но във вариант със супергерои. Изглежда е събрала доста фенове и е оправдала вложените средства, за да се стигне до втора част. Тя обаче леко понамирисва на експанжън.

Историята

Някъде, далече в галактиката, една синя топка се въртка около една по-голяма червена и гореща такава. Около 2% от населението ѝ, зависещи изцяло от малки зелени хартийки и златни дрънкулки по ръцете, се смятат за най-важните обитатели на този свят. В едно доста голямо градче обаче се случва нещо неочаквано. Странна Хикс-енергия, минаваща през пространството, помита няколко нищо неподозиращи човечеца и ги дарява със странни умения. В зависимост от личността на всеки и конкретната ситуация тези способности варират. И май единственото общо нещо между тези представители на вида Хомо Сапиенс е неопределимото желание да носят бельото си над панталоните и да летят. "По-добрите" от тях решават да създадат нещо като лига, чиято цел е да предпазва невинните от злото. А то идва под формата на извънземни атаки, луди учени, кофти мляко в бакалията и цял куп други свинщини, които сме склонни да си причиним пак заради малките зелени хартийки.

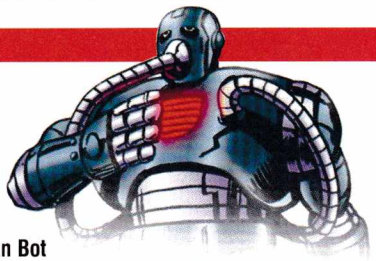
Но на сцената се показват нови играчи – отново засегнати от странната космическа енергия. Тези агенти, проявили силен афинитет към по-гадните човешки страни и слабости, предпочитат да използват силите си за лична облага.... И така – нека сблъсъкът между двата вида супергерои да започне сега. Както и сами виждате, комиксовото клише не само че не е избегнато, а върху него се гради целият чар на играта. А, и забравихме да споменем името на основния лошко-

графика	
звук	
геймплей	
4.5 общо	

ГЕРОИТЕ И ТЕХНИТЕ ПРОТОТИПИ

Всъщност супергероите във Freedom Force са заигравка с имената от зората на комикс-културата, когато наскоро отминалата Втора световна и надигащата се студена война са възможно най-актуални и интересни. Пример за това са:

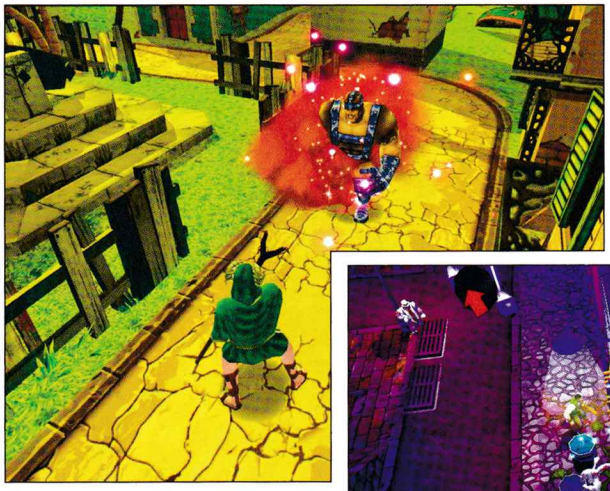
Първоначалната ми идея, че е здрав бъзик с Капитан Америка, бе напълно разбита, когато открих, че в началото на 41 година от миналия век, наистина е излизал комикс с това име (около 6 броя). За жалост той увехнал за по-малко от месец. В същото време на бойното поле се подвизават Vaptain Marvel, Bullet Man (в играта Man Bullet:) и Spy Smasher. А добрият стар Капитан Америка се пръква доста по-късничко и въпросните образи му се падат малко дядовци.



Man Bot

Първото нещо, на което искам да ви обърна внимание, е доста забавната поредица, която можете да намерите на адрес *http://members.shaw.ca/drmanbot*. В нея героят от играта се включва активно във всички по-сериозни събития от американския (и не само) живот. В неговия първообраз няма никакво съмнение – вдъхновението идва от Iron Men, поредната култова Marvel-фигура. Ако не сте се запознали досега с историята на бизнесмена и учен Тони Старк, сърдечният му проблем и тайната ултратехнологична негова самоличност, то може би е време да се насочите към близка видеотека или да поразровите за онлайн-комикси из нета.

ТАЛОН
Internet club 35
плащаш 1...
играеш
2 часа
Студентски град, бл. 35
тел. 624231, e-mail: club35@club-35.com
http://www.club-35.com



вец – Blitzkrieg, което в комбинация със заглавието може да означава само едно... Правилно, познахте... Пичелите! Отново ще се понесем петдесетина години назад, за да вземем дейно участие в разрушаването на n-тия пъклен нацистки план.

Отборът

Ще се сблъскате с истинска плеяда от добри и лошкови суперпичове. Всъщност всеки един от тях вече сме го виждали, но с друг костюм и име. Ел Диабло – огнения латинос, е еквивалентът на FireBoy от Фантастичната четворка. Men Ant пък е един от най-големите бъзици със Spidermen. Ще се сблъскате и с игровите версии на Ironman, Punisher, War Machine, Ice man, Jeen Gray Professor X от X-Men поредицата. Изобщо пичовете от Irrational не са пощадили никого.

Образът на всеки един от героите е изграден с адски много комичен патос, а на въпроса защо са си играли да създават тези "скинове" за вече съществуващите супергерои Ken Levine – един от водещите дизайнери на компанията обяснява, че, от една страна, придобиването на франчайзите би излязло доста солено на сравнително малката компания, а – от друга – първоначалните собственици биха наложили доста ограничения относно мястото на техните питомци в евентуалната история.

Но да се върнем на геймплея. В началото на всяка мисия (чиято цел се свежда под една или друга форма до изтрепване на сите лоши, като героят X не трябва да гушва букетчето) си избирате четирима войни на доброто, праведността и американския начин на живот, с които да поведете справедливия си поход. Всеки един от тях има нормална ръкопашна атака, някаква форма на стрелба и 3-4 специални умения, които изискват повече енергия върху главите на противниците. След всяка мисия пък ще можете да ъпгрейднете качествата на проявилите се герои, да напомпате някоя от магиите им или да намете на своя страна нов боец. Точките, които печелите в края на всяко ниво и ви позволяват гореизброените действия, падат основно от изпълнение на конкретно зададените ви основни и допълнителни задачи, както и от различни бонуси. Използваната ролева система е доста лека и простовата: имате няколко основни характеристики за сила, ловкост и т.н., а самите магии са с по няколко степени на развитие. Свръхестествените трикове се делят на два типа – изискващи мана и "безплатни". Всеки герой има 3 кубчета под физиономията му, изобразяващи енергията му. Когато те свършат, за да използвате някое от по-силните си умения, трябва да изчакате малко или да поемете някое от X-пакетчетата, разпръснати из нивата.

Освен "мана" те ви дават допълнителен експириънс, здраве или престиж.

Нивата и графичната платформа

Въпреки използваните триизмерни модели на персонажите и заобикалящата ви среда, дизайнерите са успели да запазят традиционния комиксов стил. Самите "филмчета" между мисиите са слайд-шоута от ръчно нарисувани комикси, разказващи някаква история. По-приятното е, че машината ви не се натоварва, а енджинът позволява интеракция с всичко по екрана. По-силните герои могат да откъртят някоя улична лампа и да я използват като Бухалката на справедливостта или да замерят лошковеца, имунизран към обикновените им атаки с някоя преминаваща наблизо кола. Още по-голям фън пък са верижните взривове, които можете да предизвикате, опустошавайки цели квартали.

Освен визията и озвучението е минало през един цялостен патос-филтър, за да се придаде нужната атмосфера и честно казано – да забавлява. Казано най-общо, играта не е нищо, което да разклати твърде силно геймърските сърца. Но ако се приеме с нужната доза несериозност, отлепянето от монитора може да се окаже доста трудна задачка. И все пак...

Георги Панайотов

Дълбоко в земните недра лежи Мензоберанзан - градът на мрачните елфи. В него един млад благородник търси истината за злодеянията на семейството си и своя народ. Но ще успее ли Дризт До'Урден да избегне проклятията и отмъщението, за да открие истинския дом и приятелите, за които копнее?

www.infodar.com

Не, в никакъв случай не прескачайте този материал. Знам, че повечето от вас като видят, че статията се отнася за този така непопулярен у нас спорт, просто ще прелистят на следващата страница. Но ако случайно прочетете тези първи редове, нищо няма да ви коства да хвърлите едно око и на следващите. Не бих настоявал по този начин, ако нямаше причина за това. А тя е именно тазгодишният ръгби-симулатор, създаден от титаните в сферата на спортните игри – EA Sports. Този път заглавието е насочено не само към хардкор фенове на този спорт, а и към тепърва прохождащите...

Така че ако още не знаете правилата, сега е моментът да ги научите.

Научете се да играете ръгби с новия симулатор на EA Sports

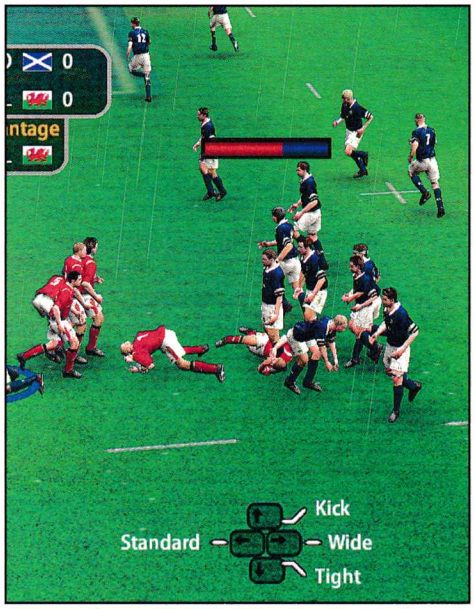
PC
XBox
PS2
GBA

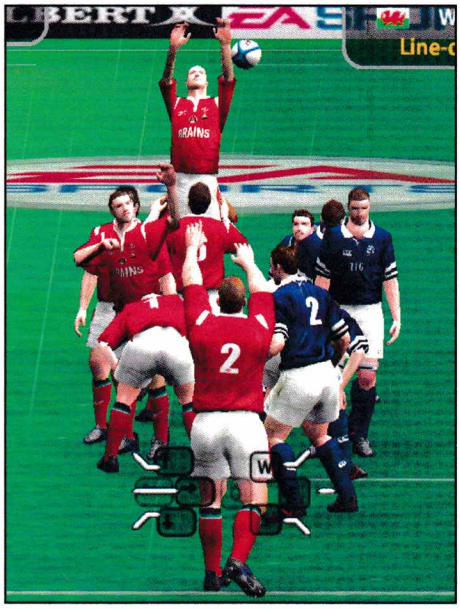
Rugby 2005

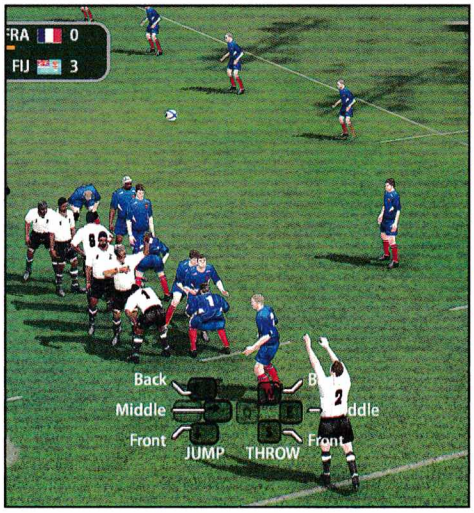
жанр: **Sport Sim** | издател: **Electronic Arts** | **http://www.easports.com/** | хардуер: **P 700 MHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All, DirectX 9.0c** | CD: **2**

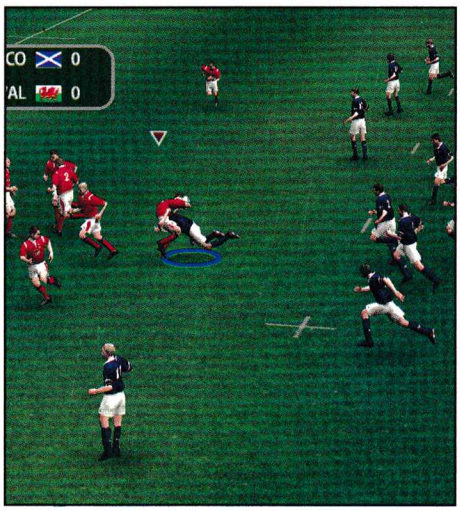
Алилуя! Доживях да видя

перфектно направен туториал пък дори и добър тренировъчен режим. Радвам се толкова поради две причини. Първо, поради сложността на играта. Наличието на много играчи, различните заучени отигравания, хватки, хвърляния на тъчове и т.н. имат един неизбежен страничен ефект – много трудно е да свикнете с управлението без да посетите "тренировките" и да минете задължителния "входен изпит" (където ще научите основните понятия в ръгбито). Второ, това е перфектната възможност тези от вас, които си нямат идея за какво става въпрос, да научат правилата и основните фрагменти на играта. Повярвайте ми, не е толкова сложно. Гарантирам, че за максимум един час упражнения в трейнинг-режима на играта ще научите базовите









графика	
звук	
геймплей	
общо	5

принципи и ще можете да се справяте прилично с по-слабите противникови отбори.

Научете се да играете

В секцията, определена за тренировки, присъстват няколко различни вида. Аз бих ви посъветвал да започнете с изпълнението на удари към вратата, които по-време на игра могат да се окажат решаващи. След като свикнете с тях, можете да преминете към изпълнението на тъч. След това се научете да излизате победител от всяка схватка (така се нарича определен момент от играта, който е много важен за доброто развитие на двубоя във ваша полза) и чак след това преминете към същинския гейминг. Първите няколко урока, които ще получите, са за отбелязването на точки (това става като заложите топката в противниковото точково поле, което се намира зад линията, която определя вратата на опонентите ви), след това ще станете част от нападателното звено на отбора и ще се научите да раздавате пасове наляво и надясно. Ако всичко това не ви е достатъчно, създателите на Rugby 2005 са се погрижили да прибавят към менюто на играта филмче, в което точно, ясно и нагледно се обясняват правилата в ръгбито. Общо взето след като направите всичко това, сте напълно готови да се впуснете в мелето и да се опитате да победите някой от по-слабите отбори.

Пригответе се за "битка"

След като почувствате силата в себе си и покачите адреналина чрез тренировките, можете да поуспокоите топката, като създадете няколко свои играчи. Естествено, свободата е голяма – имате възможност да моделирате всеки аспект от своето "творение", като започнете от външността и стигнете до неговите професионални параметри. Разбира се, ако ви се занимава, можете да изгубите доста време с това, но аз ви препоръчвам да разпуснете за не повече от пет минутки и да преминете към същността на играта. А именно – спечелването на една от многото различни купи.

На ваше разположение ще бъдат осем от най-престижните първенства по ръгби, включително Световното първенство, Световната лига, Турнира на шестте нации и др. Определено нямам намерение да се впускам в описанието на всяко първенство, защото двете страници, които имам, няма да ми стигнат до никъде. По-добре да кажа няколко думи за управлението на играчите. То е доста удобно и се осъществява с помощта на стрелките на клавиатурата и клавишите shift, s, d, a, q. С първия сменяте играчите, а пък с „s" залагате топката при отбелязване на точки, изпълнявате тъчове и удари към вратата и т.н. Клавишите "d" и "a" служат за подаване съответно вляво и вдясно, а с помощта на шпацията карате вашите играчи да спринтират.

Почувствайте атмосферата

Няма да се спирам на аудио-визуалните компоненти на играта, защото те са прекалено маловажни в този случай. Ще кажа само, че са на приемливо ниво, без да изпадам в ненужни подробности. По-същественото в случая е да почувствате атмосферата от една истинска среща по ръгби, да успеете да се впишете в картинката и да качите адреналина си неколкократно. Ако съм си свършил добре работата и съм накарал поне един човек, който е прочел този материал, да се позаинтересува от този спорт, ще се чувствам удовлетворен, защото това е играта, която винаги ми е лежала на сърцето, а същевременно за съжаление е толкова безизвестна в нашата държавица.

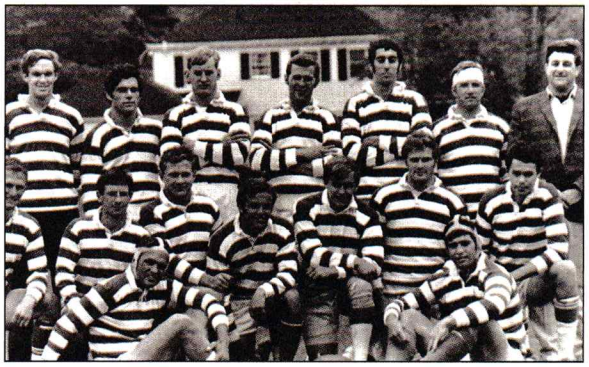
Асен Георгиев

SIX NATIONS RUGBY TOURNAMENT

Ежегодният турнир на Шестте нации – Ирландия, Франция, Англия, Италия, Шотландия и Уелс – се нарежда сред най-впечатляващите спортни събития въобще. Той датира още от 1882-ра година, което го прави най-старият ръгби-турнир в света. Първоначално се е провеждал единствено между четирите страни на Обединеното кралство, но малко по-късно – през 1910-та се присъединява и Франция, а през 2000-та – и Италия. В момента в турнира участват едни от най-изявените ръгбисти на нашето време, а зрелището, което се предлага на зрителите, е ненадминато.

КЪДЕ И КАК СЕ ПОЯВЯВА РЪГБИТО

Официално приетата версия, към която се придържат повечето хора, е, че ръгбито води началото си още от далечната 1823 година в градче, наречено Ръгби, което се намира на около осемдесет километра от Лондон. Години по-късно – през 1839-та – Кеймбридж използва името му, за да кръсти и самия спорт.
След това са написани и първите "закони" на играта и по-този начин тя започва да набира инерция и да се популяризира. През 1871 година двадесет и един аматьорски отбора по ръгби учреждават "Rugby Football Union" и написват оригиналните правила за игра. През 1875-та ръгбито е пренесено на територията на янките и благодарение на него се появява американският футбол, който в самата си основа представлява чисто ръгби. И за финал – през 1922 година пък се появява и професионалната лига – "Rugby Football League".



Една изцяло нова игра...

PC
XBox
PS2
GBA

Settlers: The Heritage of Kings

жанр: **RTS** | издател: **UbiSoft / Blue Byte** | **www.thesettlers.com** | хардуер: **P 1 GHz, 256 MB RAM, 32 MB Video card** | софтуер: **Win All, DirectX 9.0c** | CD: **2**

Безспорно поредицата Settlers предлага един от най-успешните икономически симове, създавани някога. Първите две части може би не са чак толкова известни на широката публика – те са изцяло икономически, като в тях не е съществувал никакъв намек за война. Чак в третата част създателите от Blue Byte решиха да добавят някакъв що-годе приличен боен елемент. Интересно беше начинът за ъпгрейдване на войските – трябваше буквално да напивате боговете на нацията, с която играехте, за да ви дадат по-годни войски. Също така в тази трета част имаше други генерални промени, като например системата за откриване на полезни изкопаеми и премахването на момента със строежите на пътища (вече вашите поданици си ги прокарваха сами). Изглежда, че от тази трета част започна и традицията всяка серия да се подплатява с два доста успешни експанжъна. Четвъртата част не се отличаваше особено от третата. Единственото по-забележимо нещо в нея беше доразвитата бойна система. Сега обаче Settlers се завръща още грандиозно с последната пета част.

Имало едно време...

Историята в играта не е нещо особено, но все пак си личи, че хората са се постарали. Селото на главния герой Дарио е нападнато от тайнствени черни рицари. Вие поемате ролята на този юнак, който по-късно разбира, че въпросните рицари са убили краля, който, от своя страна, се оказва баща на Дарио. Оттук нататък целта ви е една – да възстановите старата империя. Самите мисии или поне повечето от тях, са свързани с развитие на селища от самото начало, но има и такива, които може да ги минете само с героите, които по-късно срещате.

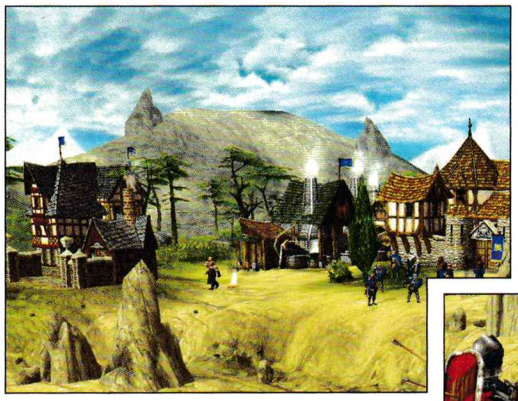
Да преминем към икономиката. Тя е основната подправка на всяка една игра от поредицата. Преди всичко в селото си имате две основни сгради – Keep и Village centre, които могат да бъдат усъвършенствани на 3 нива. Ако ви унищожат Keep-а, губите играта. Съща така оттам може да настройвате таксите след развиването на определена наука. Това е и мястото за наемане крепостни селяни, чрез които да събирате ресурси, да строите сгради или пък да ги превръщате в народно опълчение, ако ви нападнат в ранните етапи на играта. От

Селския център

излизат специализираните работници, които се трудят в мините, по полето и т.н. Като усъвършенствате Village centre-а, увеличава ви се лимитът на населението. Също така той ви предоставя науки, които облагодетелстват всички видове работници.

Ресурсите в играта са шест вида – талери (пари), глина, дърво, камък, желязо

графика	
звук	
геймплей	
5 общо	



и сяра. Както споменах, те могат да се събират чрез селяни или чрез работници. Със селяните става значително по-бавно, но не е нужно да строите мини – представителите на простолюдието могат да събират ресурсите директно от шахтите или пък от пръснатите наоколо залежи. Полезни са и за набавянето на дърво – единственият начин да увеличите добивите си от този ресурс е чрез селяните.

Друго нещо, което трябва да се отбележи, е, че работниците ви имат нужда от място, където да спят и ядат. За тази цел трябва да построите къщи (за спане) и ферми (за храна) в близост до местоназначението им. За предпочитане е колкото се може по-близо, защото по този начин бачкаторите ви няма да губят ценно време в разходка до работата.

Талерите

са малко по-особен ресурс. Това са пари, които събирате от данъци. На всеки игрален ден (това са 2 минути) ви се начислява сумата, която влиза в хазната ви. Единствено работниците плащат данъци, но пък и използват квартирите и фермите. Селяните не се нуждаят от спане и храна, но пък те не подлежат на облагане. Малко по-нагоре споменах, че може да нагласявате данъците от главната си сграда. Колкото по високи са те, толкова по-немотивирани ще са вашите работници. Дори е възможно някои от тях да напуснат селището ви. Също така демотивацията води до по-малка работоспособност.

За да стимулирате населението си, може да използвате две различни тактики. Едната е църквата. Чрез едно малко благославяне всички хора ще бъдат по-доволни. Другата алтернатива са разните паметници и места за отдих като беседка, фонтан, статуи и други – точно като в Settlers IV, но с единствената разлика, че този път не облагодетелстват войниците. Трябва да се отбележи и фактът, че докато спят и ядат, вашите работници не вършат нищо, т.е. ресурсите временно спират да се изливат в хазната ви или пък науката, от която имате крещяща нужда, остава „за следващия ден". В такъв случай може да им кажете да работят извънредно. Това обаче не само ще ги измори и те после дълго ще почиват, но и дори лесно може да ги прогони от селището ви. Трябва да се спомене и фактът, че вашата държава вече няма граници и може да строите, където ви душа иска.

Военната част

в играта е значително подобрена. Бойците ви се движат в батальони по подобие на Battle for Middle-earth. Има няколко вида войски – мечоносци, копиеносци, стрелци, кавалерия и конница с лъкове. Всеки вид е добър срещу едни противникови части и слаб срещу други. Бойните ви единици могат да бъдат усъвършенствани до няколко нива. Също така те трупат опит, който значително подобрява качествата им. Ако убият някой солдат в някой от батальоните ви, може да го възстановите срещу съответното заплащане в сградата, от която сте го наели. Важно е да се каже, че на всички войски трябва задължително да плащате заплата. Има и топове, които са доста добри срещу струпани армии и сгради.

Да не забравяме една от основните новости – героите. Те, разбира се, са с индивидуални статистики, които им позволяват да се бият с цели армии. Всеки от тях има по няколко умения, които, използвани правилно, може да спечелите битка дори с по-малобройна войска. Ако някой герой бъде повален, то ще трябва да останете около него с ваши единици (но не трябва да има противници наоколо) за определено време - тогава той ще се „събуди" с 50% от здравето си и без заредени умения.

Нека спомена и за

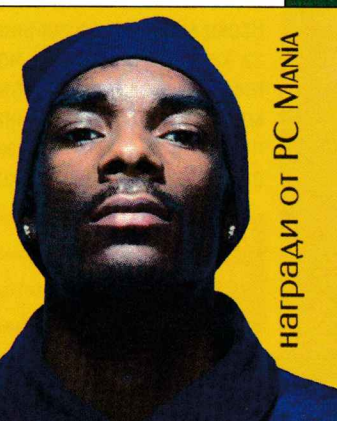
метеорологичните условия

в играта. Има три сезона – дъждовен, летен и зимен. През лятото всичко си е нормално. По време на дъждовния видимостта на единици и сгради значително намалява и всички работници и бойни части започват да се движат по-бавно. Зимният сезон прилича на летния, но тогава реките замръзват и може да ходите по тях. Интересното е, че може да построите "машина на времето" и да контролирате прогнозата според вашите желания.

Ако все още не сте забелязали от screenshot-овете, Settlers V е преминала в една изцяло 3D среда. Всичко е пипнато до най-малката подробност. Ако приближите достатъчно, ще може да видите дори червеите, излизащи от земята след обилен дъжд. Като графика всичко е почти перфектно. Единствената ми забележка е към пехотинците, които вървят точно зад капитана си и изглеждат неестествено. Откъм звука също човек не може да се оплаче, въпреки че според моето скромно мнение играта звучи по-добре на немски, отколкото на английски. Но това са дреболии за разглезените геймъри.

Кирил Илиев

club DOUBLE VISION представя
най-якото TEEN PARTY
с DJ Станчо и DJ Тони G
всяка събота от 17:00 до 22:00 часа



награди от PC MANIA

За последен път карах ски, когато бях на 16. Оттам насетне запазих добър спомен за трите сезона, през които летях по снежните писти, за контузените 4-5 човека и за щастливото обстоятелство, че останах невредим. След това опитах сноуборд, мини ски и най-накрая открих истината – шейна. Мисля, че точно това беше моментът, в който разбрах, че моята съдба е "Чук и Гек"-ът – най-екстремният аксесоар за зимни забавления и най-сигурният начин за безболезнен адреналин (въпреки че и с шейничките имам лоши инциденти, но това е друга тема).

Противно на моя личен опит, лица като например Херман Майер, са надъхвани с любов към ски-спорта още от ранна детска възраст. Те са преживяли какво ли не и въпреки всичко са останали верни до

Готови или не, идва Херминатора! Стягайте клавиатурите!

PC
XBox
PS2
GBA

Ski Racing 2005 featuring Hermann Maier

жанр: **ски симулатор** | издател: **JoWood/Coldwood Interactive** | **www.skiracing2005.com** | хардуер: **P 800 MHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All, DirectX 9.0c** | CD: **1**

живот на двете дъски под стъпалата си.

Гореспоменатата личност, известна още като Херминатора, е и петкратен световен шампион по ски-слалом (не знам дали гигантски или супергигантски) и ето, че за поредна година JoWood решават да му посветят игра. Сега се замислям, че може би и аз трябваше да не спирам моите ски-напъни. Това щеше да е лесен начин и аз да получа игра на свое име някой ден... но това е един блян, намиращ се само в най-смелите ми мечти... :)

Ski Racing 2005 featuring Hermann Maier е правилният избор за всички ски маниаци, които, връщайки се от поредното каране на Банско, Витоша, Боровец, Пампорово или Гармиш Партенкирхен в германските Алпи, продължават да усещат

нуждата от високи скорости

Ако трябва да съм обективен, Ski Racing 2005 е реализирана много добре технически, както и идеологически. В нея верните фенове ще намерят всички вариации на скоростни ски-симулации, а именно: слалом, гигантски слалом, супергигантски слалом и ски спускане. Вярвам, че всеки любител на зимните спортове знае за какво става дума, но за незапознатите ще уточня. В слалома вратите, през които трябва да минавате, са много тесни и гъсто наредени. В гигантския слалом те са по-широки, но наклонът на трасето става по-голям. В супергигантския широчината на вратите е най-голяма, но наклонът на пистата е брутален и скоростите са зашеметяващи.

Най-скоростната дисциплина обаче е спускането. Тя е нещо като

ски-вариант на Need for Speed

по зверски наклон. Там вратите са наредени, само за да очертават трасето на пистата, а единственото, което се очаква от скиора, е да застане в аеродинамична позиция, да лети по склона и да не се убие.

С това се изчерпват различните режими на игра в новия Ski Racing 2005 featuring Hermann Maier. Остава да изберете дали искате да се състезавате в отделна дисциплина или да се впуснете в надпревара за световната купа. С това изборността в творението на Coldwood Interactive приключва. Естествено, ще можете да си направите и собствен скиор, който да носи вашето име и да е облечен по ваш избор. След това единственото, което ще ви се налага да правите, е да се въртите наляво, надясно, наляво, надясно и

да се борите да не изпуснете някоя врата

Тук аз срещнах едно недомислие от страна на разработчиците, което ме изкарваше от нерви нееднократно. Става въпрос за това, че всеки път, когато дори и леко докоснете някоя от вратите, се пребивате нечовешки и състезанието за вас приключва. Това не е реално, защото неведнъж съм виждал ски състезатели, които леко облизват колчето, удрят го с щеката или ръката си и не се пребиват. Най-неприятно е, когато това ви се случи малко преди финала, а през цялото време сте държали добро време.

За радост това май е единственият недостатък на Ski Racing 2005. Графично играта е много приятна, звукът е реалистичен, а дюдюканията и подсвирквания на тълпата са съвсем като истински. Интересно решение на авторите е леко ролевият начин за развитие на скиора ви. След всяко ваше добро постижение показателите ви ще се подобряват и така един ден той ще бъде достоен да заеме първата позиция в някоя от дисциплините.

Като цяло, Ski Racing 2005 featuring Hermann Maier е много приятна игрица, която бих препоръчал на всички любители на зимните спортове. Неприятно е, че авторите не са включили ски скокове и други ски състезания, защото в момента Ski Racing 2005 е просто игра, посветена на слалома, което я прави леко еднотипна.

Орлин Широв

графика	
звук	
геймплей	
5 общо	

Търсете обновеното списание
HiFi звук и визия
със 124 маняшки страници
от създателите на HiComm

старт: 26 март

Death Adder и неговите зли орди превземат кралството. Царят попада в затвора заедно с дъщеря си, а Златната Брадва се озовава в нечисти ръце. Само тримата герои на Юрия (Yuria) могат да спрат това. Само те имат силата да се изправят срещу Пепелянката на смъртта. Те са:

Тайрис Пламъка (Tyris-Flare) *– красива амазонка, овладяла силата на огъня.*

Джилиус Гръмоносеца (Gilius Thunderhead) *– пластичен, бърз и много точен.*

Боец с Брадва (Axe Battler) *– джуджето-отмъстител, което има зъб на Death Adder.*

15 години история...

Golden Axe

Това са първите думи, с които започва ръководството към културата игра от 1990 година, наречена Golden Axe. Признавам си честно, тогава въобще и не съм подозирал, че историята е такава. Освен това героите за мен бяха – мъжът, жената и джуджето. А и ми се струва, че ако знаех как се казват, може би щях да се забавлявам по-малко.

Друг надпис от упътването, който много ми допадна, когато го прелистих скоро, беше нуждата от "DOS 2.1 or higher". Всичко това ме върна доста назад във времето, когато за първи път се докосвах до цветни игри (защото не броим тези на Правеца и Cat-подобните игри за x286).

В моята гейминг-биография Golden Axe беше първото по-шарено заглавие (дори преди първия Дюк), с което прекарвах цели дни, превъртайки го отново и отново.

За двойните игри направо не ми се говори...

Това беше най-якото нещо от всичко. Както вече разбрахте, героите в Golden Axe са трима, и защо ли не се учудвам, че най-якият от всички бе "Джуджето". Затова добрият Golden Axe играч се характеризираше и с малко странния показател "Бързина на избиране на героя". Т.е., който избере първи джуджето, е по-добър. :) Сега не мога да си обясня разликите между тримата (а то всъщност няма), освен трите вида магии. Затова трябва първо да ви разкажа какъв тип игра е Golden Axe, а това, повярвайте ми, е важно.

Играта е файтинг или по-скоро аркейд. Освен това е майката-родителница на множество жанрове. В нея за първи път видяхме възможността боецът ни да язди (в Karateka нямаше такива екстри :)) и да има различни видове удари – със засилка, с отскок. Най-свежият момент в тази геймка обаче бе процесът на събирането на "маната" за магиите. Нейни източници бяха...

...малки сини гномчета!

Всеки път, след като ги ритнете, те пускат по една стомна, която се събира във вашия мана склад. Така, когато пожелаете, можете да пуснете магия, чиято сила се определя от броя на маната, която имате. Така например, ако имате 4 стомни, амазонката прави огнен дъжд, а ако имате 14-15 – привиква дракон.

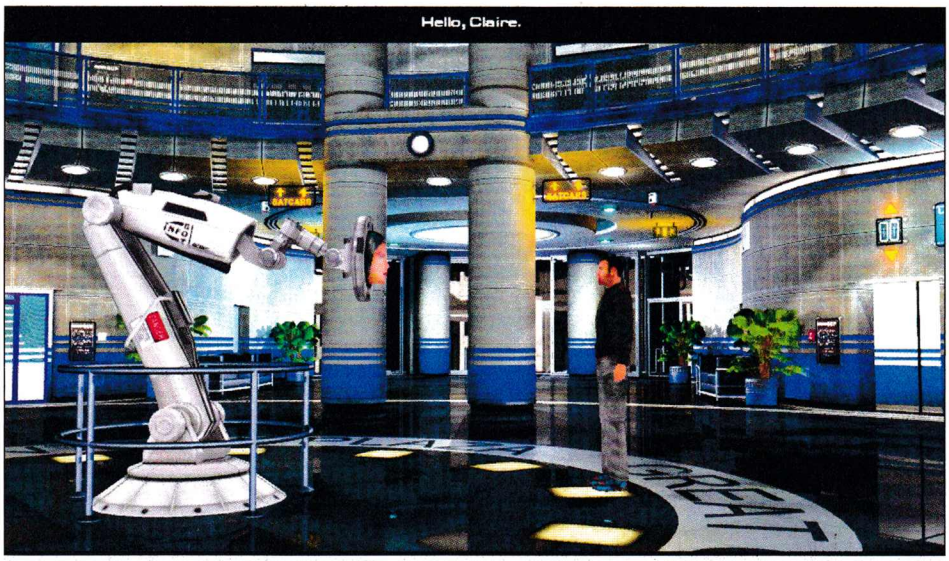
Цялата концепция на Golden Axe се изчерпва с използването на три бутона + стрелките. Единият бутон е за скок, другият за удар, а третият за магия. Така, в превъртащата се за около 40 минути игра, ще млатите на воля всякакви гадове – гиганти с чукове, огнедишащи драконче-та(!), жени с бичове, скелети, излизащи от нищото, както и множество орки и хора. Графиката на Golden Axe беше направо революционна за времето си със зашеметяващата резолюция от 640x480, а звукът, идващ от PC спийкъра, бе способен да докара 10-годишен PC маниак до екстаз.

Всъщност в момента ми е трудно да ви убедя, че Golden Axe е уникална игра. Дори мисля, че е невъзможно. Невъзможно е, защото сега електронните забавления са на съвсем друго ниво и кажи-речи всеки би пренебрегнал подобно старо заглавие, което визуално изглежда на нивото на игра за мобилен телефон. И все пак то ще остане завинаги в историята на гейминга и всеки, който претендира, че има добра геймърска култура и подобни али-бали, трябва поне да я е пробвал. Ако все още не сте имали тази възможност – не чакайте. 15 години по-късно едно превъртане на Golden Axe няма да ви дойде зле. Току-виж сте се зарибили.

Орлин Широв

Технологичните продукти на 2005 г.

Вижте най-новото от света на ИТ и телекомуникациите



голямото червено копче. Машините работеха.

Какво прави един толкова самотен човек? Намира си илюзия, която да го крепи. Вярва, че човекът, с когото чати, е точно този, който той си представя, че е. Долепя жадното си за информация и интриги око до шпионката на вратата.

На площадката се изсипват малък екип полицаи с униформи в стил SWAT, Разбиват вратата на съседа и го откъсват от ръцете на шокираните до неузнаваемост съпруга и дете.

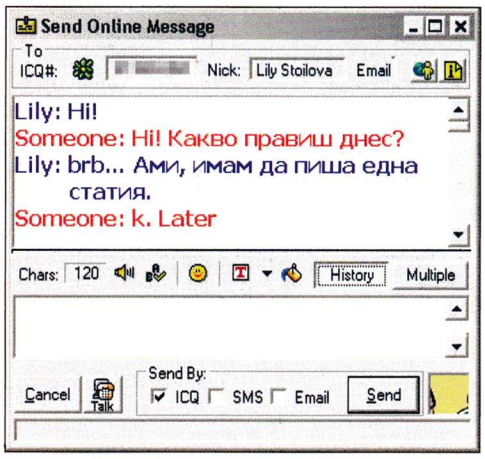
И тогава самотният мъж изпитва нуждата да е човечен. Сега той има цел. Той ще намери този човек и ще го върне на семейството му, всъщност опитвайки се да превъзмогне загубата на своето собствено.

Това е първата статия, която се замислям дали да не напиша на ръка и да изпратя до редакцията с гълъб...

PC
XBox
PS2
GBA

The Moment of Silence

жанр: **Quest** | издател: **The Adventure Company/Digital Jesters** | **www.momentofsilence.com** | хардуер: **P 1 GHz, 128 MB RAM, 64 MB Video** | софтуер: **Win All, DirectX 8.1** | CD: **4**



Грешите. Вие си мислехте, че само самотните баби клечат нащрек пред шпионката със сякаш бетонирани крачета в килима, всъщност приковани там от страха да не пропуснат събитието на живота си... или на живота на съседите? На века? И какво става, когато това събитие наистина се случи? Настъпва момент тишина?

<Вариант 1>

Не. Настъпва момент на тих истеричен крясък, разкъсващ и обсебващ съзнанието. И все пак не точно това е причината играта, която тотално манипулира решенията как да прекарам времето си през последните 2 дни и обсеби моето съзнание, да е озаглавена The Moment Of Silence.

графика	
звук	
геймплей	
общо	6

Годината е 2044-та. Поемате ролята на млад амбициозен човек, работещ за рекламна агенция. Тя е на пряко подчинение на правителството и прави промиващи мозъците филмчета, които се излъчват по разположени навсякъде екрани, които влияят на всички по всяко време. Наскоро загубил съпругата и сина си в самолетна катастрофа, това е най-самотният човек в Америка. Съществува сам-самичък в новия си огромен луксозен апартамент, смазан от еднообразие и гризящо го отчаяние. В стаята бучат телевизор и компютър, сякаш молещи да бъдат изключени. Но какво би станало тогава? Ще настъпи момент тишина.

<Вариант 2>

Тишина, която болезнено ще напомня колко сами сте. Той не можа да натисне

Полицията отрича да е запозната със задържането на подобен човек...

Има нещо особено магнетично във факта, че историята се развива в един така близък до нашето съществуване свят. Че всичко е толкова нормално, пропито с ежедневие. Историята се развива и много леко – точно толкова, че да ви накара да вярвате, че това наистина се случва. Така играта ви прехвърля в една малко по-различна реалност. Реалност на конспирациите. Всеки е заподозрян. Всичко може би е лъжа.

Дали гуруто в близкия парк е наистина просто луд дядка? Дали, когато спите, сте наистина толкова сами? Дали някой не ви наблюдава непрекъснато? Дали да спечелиш от лотарията, е толкова хубаво? Дали терористите са наистина такива? Дали мислещите хора не са неудоб-

ни за правителството? Дали?

„Волята ти е част от твоето въображение"

Хм. Тази игра наистина те кара да се замислиш с директно изказани позиции като тази. Или косвено – чрез идеи, облечени във факти. През 2044 г. хората си мислят, че животът им е перфектен – толкова улеснен е от машините. В училищата вече не се преподава писане на ръка. Дори е незаконно да се използват книги, които не са сканирани и публикувани в Интернет, или да се пишат такива, защото по този начин се нарушават правата на хората да бъдат информирани и да прочетат съответния писмен източник. Ако притежавате такава книга, трябва да я предадете, тя да бъде сканирана и публикувана в мрежата. В крайна сметка обаче неудобните книги просто изчезват – все пак отнема време да им дойде редът да бъдат сканирани... Така фактите се превръщат в мит, а доказателствата се губят. Всички средства за комуникация се следят. И все пак има начин да минете между капките. Кой би подслушвал кореспонденцията с гълъби – като в добрите стари времена... Ех...

Сами разбирате: в момента водя ожесточена борба със самата себе си колко от играта да ви разкажа и колко да оставя на вас самите. Факт е, че колкото повече откривате, толкова повече ви поглъща атмосферата. Затова се стремя да ви открия достатъчно, за да не допуснете грешката на живота си и да пропуснете тази игра, но същевременно и да не разваля великия финал. Когато ще стигнете и до

<вариант 3>

– истинската причина играта да се нарича така...

Така че с каквото и впечатление да останете от тази статия, просто трябва да си купите заглавието!:)

По време на разследването си Питър Райт (вие... аз... someone?) се натъква на все повече интересни пикантерии. Замесва се и с група хакери, които искат да докажат съществуването на извънземна форма на живот и нейната прикрита намеса на Земята. Теориите стават все повече. Става очевидно също така, че нещо не е наред. Но просто не ми стигна смелостта да напиша какво е... Търсете отговора на малко листче хартия, прикрепено към крака на гълъб. И когато го намерите... Е, успех с разчитането на моя грознопис... Поне съм сигурна, че ако попадне в грешните ръце, нямат шанс да разберат какво пише :) А ако искате да разберете истинското значение на думи като лично пространство, конспирация, параноя, просто си отворете тълковния речник. :) А пък желаете да ги усетите на практика – пуснете си играта!

Хареса ми и елементът на контраст, който е застъпен в атмосферата на The Moment of Silence – носталгична музика, която почти ви кара да заплачете за младостта, която сте имали в далечната 2005 г., и нещо по-тежко, когато е необходимо. Просто музикален коктейл от емоции. Да, ще се замислите и за това дали да пиете коктейли след играта...

Контраст има и в идеята, че сивите строги сгради, колкото и тънки да са стените им, ви дават по-голям шанс да бъдете себе си и да мислите на спокойствие, отколкото поставен в луксозната обстановка на курорт извън Земята, където отивате благодарение на лотария.

Бих могла да ви отегча и с куп детайли, които всъщност намирам за ненужни и ще прескоча. Освен историята само ще засегна и факта, че можете да срещнете малки проблеми с управлението, но за сметка на това има и компенсиращи добри страни – много удобен autosave и опция help, която ви дава визуални подсказки. Има и друго, което малко ме подразни – финалният пъзел. Но би било безумно да се хвана за нещо подобно – играта е просто луда! За нищо на света не я пропускайте!

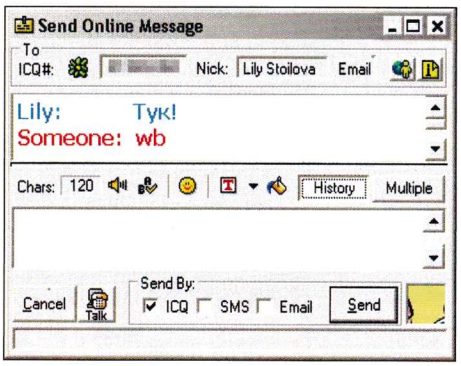
Лили Стоилова

ПЛЮСОВЕ

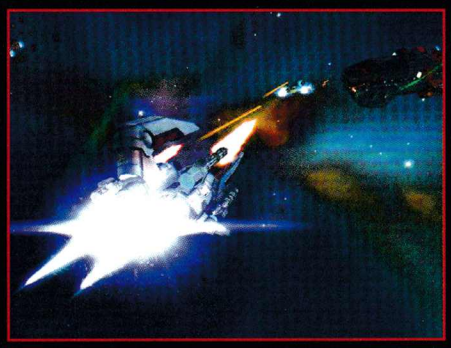
Терористи, самолетни катастрофи, политически интриги, готино анимирани FVM; интригуващ чат; вълнуваща история, идеи, които те карат да се замислиш над нещата от живота, убийствена атмосфера; 75 места, разработени от отличени с награди CG-художници.

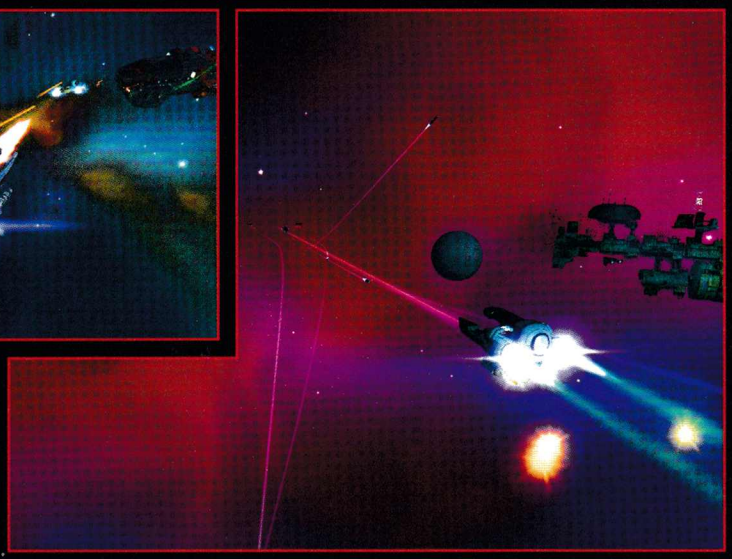
МИНУСИ

твърде незначителни, за да се разпростирам :)



Отдавна очаквах появата на подобно нещо – още откакто Freelancer ме зариби по онова, дето постоянно виси над главите ни – космоса. И ето, че най-накрая руснаците от Xbow отговориха на моите прищявки и ми сервираха Star Wolves – космическа ролева игра със силни тактически елементи. И макар че на пръв поглед изглежда странно, крайният резултат е доста... ако не друго, то поне приличен.





Космосът те зове, наемнико, стягай багажа!Ама смееш ли?

PC
XBox
PS2
GBA

Star Wolves

жанр: **Tactical RPG** | издател: **Excalibur Publishing / Xbow Software** | **www.star-wolves.com** | хардуер: **P 800 MHz, 128 MB RAM, 32 MB 3D Video** | софтуер: **Win All, DirectX 9.0c** | CD: **2**

Само за безработни

В началото на Star Wolves ще трябва да решите в каква точно професия желаете да специализира главният ви герой – т.е. вие. Възможностите са четири и веднъж щом изберете някоя, връщане назад няма. Пилотът ще може да управлява абсолютно всеки космически кораб. Оръжейният специалист винаги уцелва своите жертви, но не умее да избягва удари в критични ситуации. Така понякога се оказва твърде бавен в опитите си да достигне целта. Ракетният експерт пък не харесва обикновените оръжия. Двете му най-любими неща в живота са ракетите и торпедата, а неговият коронен номер – поразяването на огромните кораби. Последната професия е тази на електронен специалист. Хич не го бива във водене на битки, но може да се справи с всяка самонасочваща се джаджа, изстреляна към него, и да поправи кораба на ваш събрат по оръжие винаги, когато се наложи. Това са общо взето четирите възможни посоки за развитие на вашия герой. Не може да правите смесени класове, но пък уменията, които всяка една от професията предлага под формата на клонеста система, са напълно достатъчни.

Корабът-майка – новата ви майка

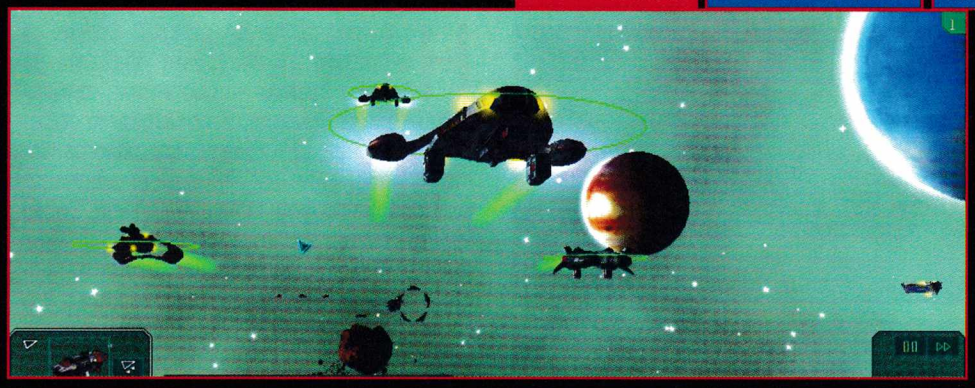
Това е така и в буквалния, и в преносния смисъл. Казва се Звездния вълк (или вълчица в случая, де да знам) и макар и да не е бил създаден с идеята да участва в сражения, той е най-бързият транспортьор, който вие и вашият верен приятел – "Аса" – успявате да намерите. Екипиран с четири отбранителни кули, енергиен щит от ново поколение и един перфектен двигател, този кораб-майка напук на основното си предназначение, може да се грижи и сам за себе си в напечени ситуации. Той е с вас през цялото време и изпълнява ролята на нещо като подвижна база. В него могат да акостират всички ваши кораби. В началото имате на разположение едва два – вашият и този на "Аса". Но с течение на времето ще се запознаете с още пилоти (максимумът е шест наведнъж), които ще искат да се присъединят към вас и на които ще трябва да им намерите някакво превозно средство, с което да кръжат около "майката". По време на дадена мисия в нея ще може да поправяте своите кораби, да им

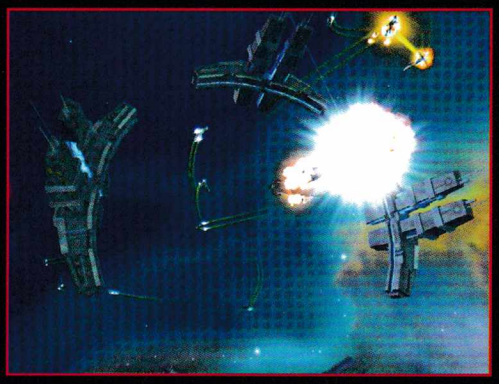
графика	
звук	
геймплей	
общо	4.5

GAMES X
КЛУБНА КАРТА
***
ВЗЕМИ СВОЯТА БЕЗПЛАТНА КЛУБНА КАРТА - ЗА ДА ИГРАЕШ ПОВЕЧЕ И ДА ПЛАЩАШ ПО-МАЛКО!

СТАНИ НАЕМНИК! КОСМОСЪТ ИСКА ТЕБ!

Повече от сто години изминаха, откакто човешката раса започна да колонизира космоса. Сега тя е израснала неимоверно повече и е станала още по-силна и от преди, обединена от железния юмрук на Империята. Нейната "флота" кръстосва галактиката и поддържа влиянието ѝ във всяко кътче на космоса. Но това е само на пръв поглед. Всъщност контролът над абсолютно всичко лежи в ръцете на три мегакорпорации – USS, Inco и Triad – които притежават почти 99 процента от производствените мощности на цивилизацията. Тази монополизация обаче довежда до спад в стандарта на живот, до мизерия... назряват политически конфликти и войната е неизбежна. Така че единствената истинска свобода се намира в космоса, в наемничеството. Но готов ли си да платиш необходимата цена и да рискуваш всичко заради нея? Не бъди страхливец, стани наемник!





ЗВЕЗДНИТЕ ВЪЛЦИ – КОИ СА ТЕЗИ ПИЧОВЕ?

Това са най-опитните наемници, които космическото пространство някога е познавало... или въобще ще опознае. Никой ловец на глави не може да мери сили с тях тях, дори и да иска. И сега те ще обединят силите си, за да оцелеят и просперират във време, когато космосът никога не е бил по-опасно място за съществуване.

променяте текущата екипировка – разнообразието от оръдия, ракети и специални системи, даващи ви различни преимущества, е подобаващо високо – и прочие. Загубите ли я – game over…

Тактика преди всичко

За разлика от другото космическо RPG – Maximus XV Abraham Strong – Space Mercenary – което излезе на пазара този месец, в Star Wolves няма да може да се разхождате по повърхността на планетите или в различните станции, реещи се сред звездите. Действието в нея протича основно в космоса, а нейният геймплей е съсредоточен предимно върху тактическото провеждане на сражения. Т.е. от ключово значение е в каква точно формация ще поставите своите бойни кораби. Можете да образувате т.нар. "крила" от няколко кораба. Това ще ви дава различни бонуси към защитата или атаката на цялата група и правилната комбинация от пилоти често ще ви измъква задника и от на пръв поглед най-напечената ситуация. А за да бъдете максимално улеснени в раздаването на команди, винаги бихте могли да спрете играта на пауза с шпацията. Редно е да се отбележи освен това, че от време на време геймплеят наподобява този на Homeworld, поне що се отнася до битките, което, общо взето, си е чист комплимент за Star Wolves.

Чувство за необятност?

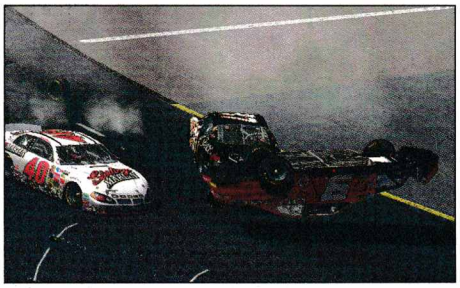
Според мен това е била основната цел и идея на разработчиците на Star Wolves. Но не бих казал, че са успели със същата сила, както бе във Freelancer. Преди началото на всяка мисия може да преглеждате последните новини за събитията, които са се случили междувременно в Галактиката – за цялостното положение в Империята, за това каква е активността на пиратите в еди-кой си сектор, къде е станало сражение, кой е пукнал и т.н. Но всичко е някакси изкуствено. Уви, липсва атмосфера... Още повече, докато си хвърчите из космоса, не може да заговорите някой случайно минаващ покрай вас кораб, освен ако играта не реши, че така трябва. Същото важи и за станциите... Те се свързват с вас само тогава, когато имат нужда от нещо специално. Иначе дори и да искате, не може да си побъбрите с някого я за съвет, я просто така – за клюкарската идея.

Руска му работа

Никога не съм харесвал музикалния фон в игрите на братушките. И Star Wolves не прави изключение. Затова и оценката на "звук" е толкова ниска. Още повече репликите, или поне тези, които са озвучени – са с присъщия за ръшаните смехотворен акцент. От друга страна обаче, графиката е доста приятна. Моделите на корабите и станциите не са кой знае колко детайлни, когато приближите камерата към тях, но космосът е пресъздаден доста красиво и с почти всички възможни цветови комбинации, за които може да се сетите.

За финал – това е една относително сносна игричка. Мисиите в нея са разнообразни – ескортиране на търговски кораби, издирване на изчезнали пилоти, превозване на стоки от една станция на друга, залавяне на пирати, проучване на дадени райони и т.н. – а битките – предизвикателни. И в случай, че решите да я пробвате, ще ви кажа само едно – успешен лов, звездни вълци!

Владимир Тодоров



Играта, в която не завърших първи нито веднъж

Не е тайна, че EA открай време се опитват да заграбят правата за всички възможни спортове, съществуващи на Земята. В последните години под марката EA Sports май само на Петел Файтинг Чемпиъншип не сме попадали. Поредната форма на забавление, върху която софтуерният мастодонт е сложил ръка (и то чак до края на десетилетието!), са американските състезания с коли NASCAR. Както чувам, те били много популярни отвъд Голямата вода, т.е. в САЩ. Проблемът обаче в случая е, че от нашата страна на океана някои спортове не са чак толкова известни, колкото им се иска на хората от EA. Или поне аз си мисля, че в България имена като това на Раян Нюман не навяват особени асоциации. Ако все пак повредата е в моя телевизор и НАСКАР-маниаци има, отсега им предлагам извиненията си за проявеното невежество :)

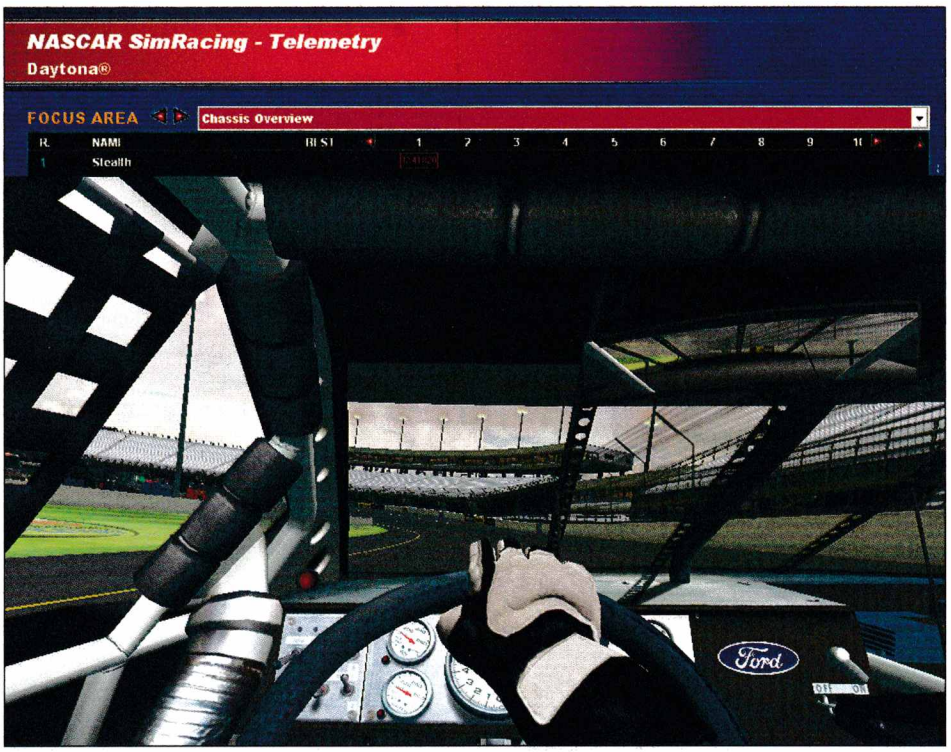
PC
XBox
PS2
GBA

NASCAR SimRacing

жанр: **Racing** | издател: **EA Sports** | **www.easimracing.com** | хардуер: **P 1 GHz, 256 MB RAM, 3 GB free HDD, 32 MB NVIDIA GeForce 2** | софтуер: **WinAll, DirectX 9.0c** | CD: **2**

рядъчно количество детайли, като почти всяка има своите специфични особености. Предполагам знаете, че пистите за NASCAR състезанията са в повечето случаи приблизително овални, но това не ги прави еднакви. От огромно значение са широчината, настилката, ъгълът на наклона при завоите, дължината (при по-късите писти завоите са доста по-начесто и нямате възможност да развивате големи скорости) и т.н. За разнообразие присъстват и неовални писти, с по-разчупен дизайн и коварно поставени преки пътища (коварно, защото буквално те приканват да минеш през тях; минеш ли обаче – бам! Изненада, направил си нарушение, времето ти за обиколката не се зачита. :)

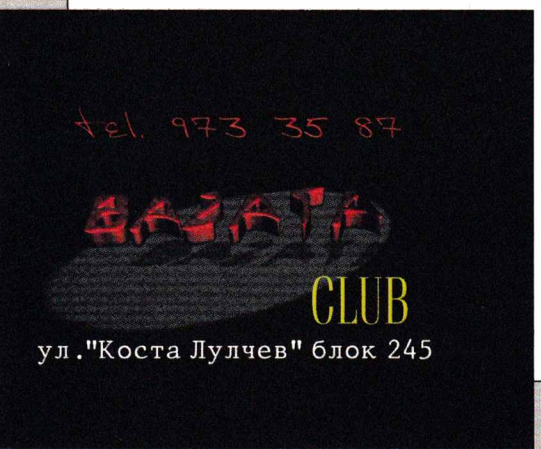
Възниква обаче един проблем – този спорт не е нито футбол, нито баскетбол, и ако всяко американче може да ти изрецитира правилата му, то е малко наивно да предположиш, че и всеки друг жител на планетата ги знае. Ако сте се оплели в горното изречение, опитвам се да кажа, че едно ле-е-еко разяснение на правилата нямаше да навреди, но – уви – та-



графика	
звук	
геймплей	
общо	4.5

Като по телевизията... за кой ли път...

Естествено и този път всички лицензи са платени до последния цент и на мониторите си ще видите истинските пилоти, каращи истинските си коли по реално съществуващи писти (ако въобще знаете как изглеждат изброените, разбира се). Пистите са към тридесетина, от които и три измислени. Признавам без бой, от реалните бях чувал само Дейтона. :) Самите трасета са изградени с поковка отсъства. От една страна, това си е състезание с коли – който финишира първи, печели. Но явно има нещо по-особено в правилника, защото не е нормално например при тренировките да не виждам никого на пистата, а статистиката да ме уведомява, че съм пети. Само след минута вече съм седемнадесети, при положение, че са ме задминали едва две-три коли. Мазен надпис ме уведомява, че съм надвишил лимита на скоростта в питстопа и за наказание времето на обикол-



ката ми няма да се признава. Ами някой да ми беше казал!

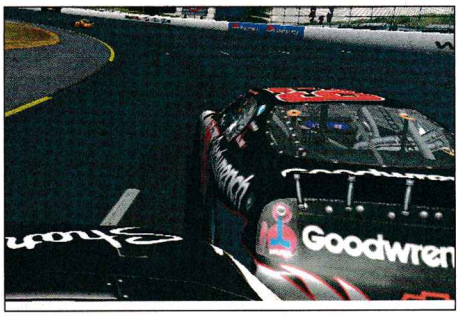
Какво значи това Sim в заглавието?

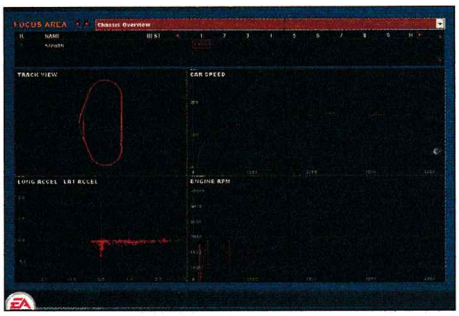
Спокойно, това не е автосимулатор със Симсове. Заглавието подсказва, че ударението в тази игра е поставено на реализма. Това не бива да плаши начинаещите все пак – след кратко бърникане в менютата можете да превърнете играта от тренажор за истински автомобилисти в аркадна игра с колички. Тук има и някои недоизпипани неща, като например доста тромавите и на моменти нефункционални менюта, но не е болка за умиране. Иначе, ако ви се занимава и разбирате, можете да тунинговате практически всяка част от колата. Естествено от това и от избраната трудност ще зависи как ще се държи на возилото на пътя (поведението може да анализирате и след състезанието благодарение на опцията за телеметрия). Спирам дотук, защото съм пълен новобранец в тази област.

А какво е симулатор без добър физичен енджин? По този показател играта се представя задоволително – при включени съответни опции да управлявате возилото ще ви се стори по-трудно и от това да карате зимни кънки в Сахара. Колата може да поема и щети (доста добре изобразени под формата на хвърчащи ламарини), но не прекалено много – един по-груб сблъсък и ви заминава някоя от гумите. В повечето случаи просто се пука, но понякога отнася и част от окачването със себе си ей-тъй, от солидарност. В някои случаи дори ще успеете да преобърнете колата, но едва ли ще постигнете победа в състезанието по този начин, така че моят съвет е да си карате само направо. Докато не дойде завой. Тогава може и настрани. Все едно...

Сингълът и мултито

В соло играта освен стандартния Race Now режим имате и не по-малко стандартния Career режим. В Кариерата можете да се състезавате в три различни лиги: National Series, Craftsman Truck Series и Nextel Cup Series. Разликите са предимно в типа автомобили – например в Truck Series ще се състезавате с по-тежки коли, отколкото в Nextel, не истински камиони, но определено ще се чувствате по-защитени.





Ако печелите състезания, с вас ще се свързват различни рекламодатели, които ще се пазарят за правото да залепят рекламка на автомобила ви. Помнете, че тези хорица не са от най-търпеливите и често ще се откажат да рекламират чрез вас, ако се издъните. Отделно от това с имате цял Research&Development екип, отговорен за разработването на подобрения по колата – отделяте някаква сума за бюджет и след определен брой състезания получавате ъпгрейда. Колкото повече пари дадете, толкова по-бързо ще свърши ръсъчът.

В мултиплейър пък по мрежата могат да се състезават до 43-ма души на една писта, което, откъдето и да го погледнем, е доста. Проблемът е, че ако намерите толкова хора, ще трябва да играете на Medium детайли, че и на по-ниски, ако не искате да гледате просто поредица от сменящи се картинки. Минималните изисквания, дадени от производителите, ще са ви достатъчни да подкарате джиткатa, не да я играете нормално.

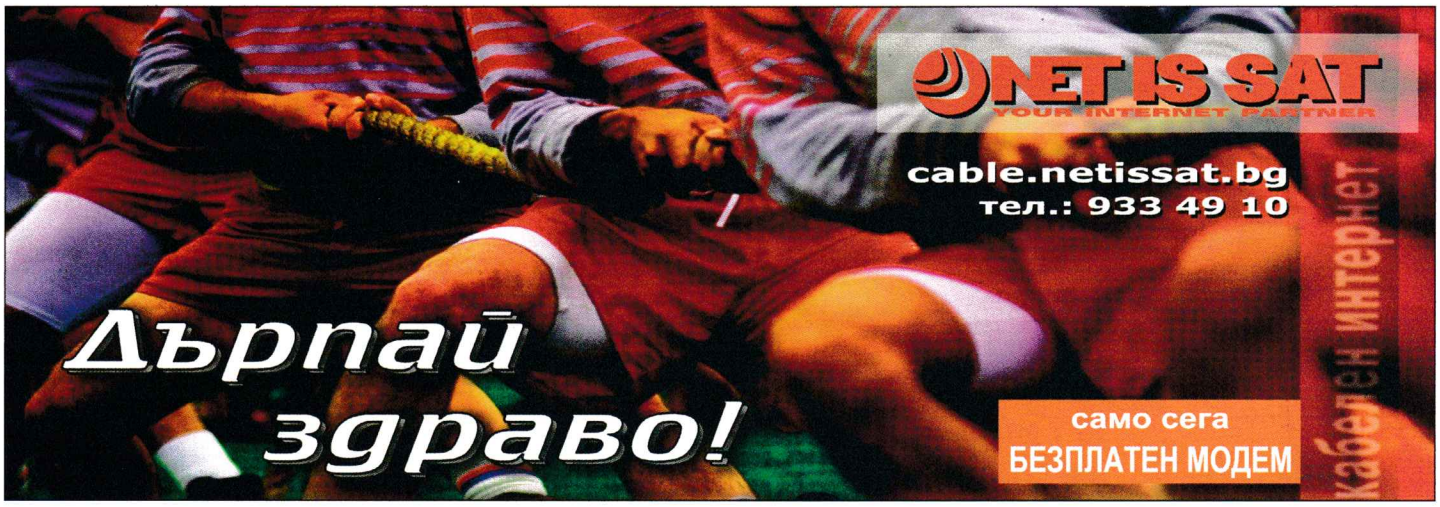
А иначе има какво да се види!

Графиката, макар и не най-доброто за момента, все пак е доста красива. Денят ефектно се сменя с нощ, мрачно време със слънчево и обратното... От EA са се постарали, личи си – само трябва да погледнете отвътре кокпита на автомобила. Тесен, препълнен с неприятно много железарии, навяващ клаустрофобия и тресящ се неудържимо на четвърта скорост. :) Камерите по време на състезание са едва четири, но при повторенията са доста повече, включително фронтален изглед към собствената ви каска (добре де, пилотски шлем...), който не става за нищо, но е хубаво, че го има.

Музиката е добре подбрана, жалко само, че не може да се слуша по време на състезание. Знам, че и на истинските надпревари не може, но аз играя, за да се забавлявам. Звукът от двигателя винаги ме е дразнил в рейсинг-симулаторите и този не прави изключение. Само музиката донякъде спасява оценката в графата "звук"...

За финал ще кажа – не ползвайте тази игра, за да тренирате за шофьорски изпити. :) Гарантирам, че няма да ги вземете, ако карате така. А ако сега се чудите защо оценката е сравнително ниска, нека се запитаме сериозно: кой ще зареже NFS Underground 2, за да играе на това непопулярно на Стария континент състезание? Поне аз не бих.

Пламен Димитров



Една съвсем друга игра

му на провал, откривайки гърба си към руснаците. Но ако вярваме на бившия КГБ кадър Суворов, Хитлер е нямал друг избор и просто е изпреварил другаря Сталин, в плановете му да налази Европа. Погледнато от тази перспектива, дори можем да приемем Адолфо, като спасител на съвременния капиталистически свят, и единствената причина, ти читателю да се казваш Александър, а не Альоша (което дори и след войната пак за малко да не стане, но това е друга история). Пак според бившия танкист и спецназ агент, след нахлуването на немските войски в руските земи, Сталин до такава степен се бил шашнал, и не можел да приеме швабската дързост, че се оттеглил за три дни в дачата си (дача – вила, ама руска) и се самодепресирал с тежки мисли и половин кашонче водка. Историците не казват как точно се е отърсил от това си състояние, дори доста се съмняват, че на Лидера са му изпушили бушоните, но фактът си е факт: в продължение на тези три дни немците напредват необезпокоявано, завличайки маса стационарна и мобилна военна техника, складирана на границата. Така на пръв поглед невъзможният Блитзкриг из руските степи се осъществява предимно с красноармейски средни и леки танкове и каруци. Маса каруци, честно!

PC
XBox
PS2
GBA

Blitzkrieg: Mission Barbarossa

жанр: **RTS** | издател: **CDV** | **www.blitzkrieg.de** | хардуер: **P 450 MHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All, DirectX 8.0c** | CD: **1**

Първоначално смятах да ви залея в рамките на една страница с това как CDV се моткат като котка в горещ летен следобед, премятат се от кълка на кълка и вместо най-накрая да ни дадат Blitzkrieg 2, ни затрупват с експанжъни. Не че е лошо да има какво да правим докато чакаме, но имам чувството, че съм обходил всички окопи от Берлин до Москва и обратно.

След първите десет минути игра обаче усетих, че има нещо нередно. Сбиха ме като куче. Нещо не е наред, все пак съм изкарал не една и две безсънни нощи над играта. Пробвах пак. Пак Misiion Failed. И през цялото време определено нещо не беше наред. Седнах сериозно и каква беше изненадата ми, когато открих, че Мисия Барбароса (да не се бърка с татко Барба и барбарините, ще обясня по-късно) само използва енджина на Blitzkrieg. Всъщност това странно творение, микс между стандартно продължение и мод, е една съвсем, ама съвсем друга игра. С изцяло променена физика и статистика на единиците. Това може би ще се окаже най-свежото от всички допълнения към поредицата.

графика	
звук	
геймплей	
общо	5.5

Барбароса

Зад кодовото название Барбароса всъщност се крие планът на Хитлер да отвори втори фронт срещу СССР. Все още се спекулира, защо го е направил. Според много историци, именно това е бил ходът, който е обрекъл кампанията

Играта

Както и сами вече сте се досетили, ще поемете командването над немските части – от похода срещу руснаците. До тук, нищо ново. За разлика от мисиите в основната кампания обаче няма изведнъж да се пренесете до Москва, а бавно ще напредвате от първите селца, попаднали под ударите на Райха. Мисиите са адски добре направени, само 9 са, но изиграването на всяка от тях ще ви отнеме между 2 и 5 часа, в зависимост от нивото на трудност. Разклатена е и традицията от първите части да разполагате с всичките си юнити от самото начало. Точно както и в реалността, ще започвате с малък отряд от разузнавателни машини, след малко пристига под формата на подкрепления пехотата, а най-накрая се довличат и танковете. Всичко това е интегрирано доста добре в действието и освен чувството за реализъм допринася доста и до динамиката на действието. Ходът на войната е отразен доста добре – в началото ще имате определено числено и технологично превъзходство, а действията ви ще са офанзивни, газейки маса кашици (да

дадем и своя принос за милионите паднали в бой "братушки". Постепенно ще забавяте темпото, новите попълнения ще стават все по-малко и по-малко, докато накрая почти не секнат, авиационната ви поддръжка също ще отслабва, докато съвсем не изчезне. А след битките при Харков и Курск ще се наложи да водите дефанзивни действия, в които ще се сблъскате с численото превъзходство на червената армия.

Поради промените във физиката е изчезнал елементът с изтръшкването на 2/3 от картата само със снайпериста, ще трябва да мислите бързо, да се движите много, и да сменяте на място и според ситуацията плановете си. Да, играта е трудна, много трудна, би се опряла дори на хардкор блитзкригаджиите... – е, как да не я хареса човек!

T28

Паралелно с разработката на T35 върви още един проект за тежък танк – T28. Чудовище с 3 кули, предназначен за пехотна поддръжка. Уви, дизайнът и концепцията се оказват морално и технически остарели. Трите оръдия (най-силното – едва 42мм) не можели дори да одраскат бронята на модерните немски танкове, а и за да излезе екипажът, едната трябвало да се завърти на 90 градуса. Така в случай на повреда и танкистите се оказвали в тлеещ метален ковчег. Танкът се славел и с ужасната си проходимост, заоравал на малки наклони и често се чупел. В крайна сметка са произведени по-малко от 300, използват се предимно за учебни цели, и единственото сражение, в което влизат, е защитата на Москва, където съотношението немски/руски грьмнати танкове е около 1/25. Но си остава една от машините с най-безумен дизайн.

Модната

Първа голяма промяна (точка в полза на реализма) – танковете са танкове, артилерията е артилерия, изобщо всичко се държи АДЕКВАТНО! Нека поясня – в Codename Panzers и други подобни игри танкът има малко по-голям range (далекобойност) от кашимерията с пушки например – т.е. 50-200 метра. Абсурд! Танковете са биели до няколко километра, естествено, че са улучвали много по-качествено на ниски разстояния, но снарядът на 85мм-оръдие на T34-ката например е можел да пробие тигрова броня до 900 метра, а тази на стандартен Панцър 4 Ausf – до 1700 м. Така далекобойността определя не само разстоянието на гърмежа, но и неговата ефективност. Точно това е и в играта – всички единици са получили огромен бонус към Line of sight-а си, а машините и оръдията – още по-голям към range-а. Обикновените гаубици вече пукат на половин карта, а обикновената тежка артилерия (не топ моделите) спокойно прехвърлят местности с размер от 16 и нагоре по стандарти на играта. Т.е. като видите в описанието на единицата 18-20 километра далекобойност – толкова и ще получите.

Авиацията също е модифицирана. Не че не ми беше забавно да гледам как Илюшини с 20мм-оръдия кълцат 118мм броня на Пантери, ама все пак! Е, сега няма такова нещо – щурмовите използват картечниците само на леки танкове и пехота, на големите пускат бомби, и то по много и в пакет, не 2-3 за цвят, които я улучват, я не. 2 щуки ще ви отнесат танковата колона от КВ-та като стой та гледай. Артилерията вече има минимален обхват, и не може да гръмне танк от упор (приятно). Но най-важното – най-накрая имаме огън в играта. Не че солдатите са седнали да си спретнат едно бързо барбекю – добавени са пехотинци и танкове с огнемети, зверски ефективни срещу пехота, и обездвижващи други тежки машини за известно време. Гранатите на пехотинците вече не могат да подбият веригите, пък камо ли да гръмнат танк (ха-ха, и още веднъж ха-ха – същото го има и в Battlefield 1942 между другото), но ги използват срещу леките машини (както си и трябва) и пехота. Когато някой от металните ви зверове яде бой, може да гръмне някоя от системите му, но да оцелее (да остане без вериги или оръдие). Тогава в акция влизат подобрените и по-добре бронирани сервизни камиони.

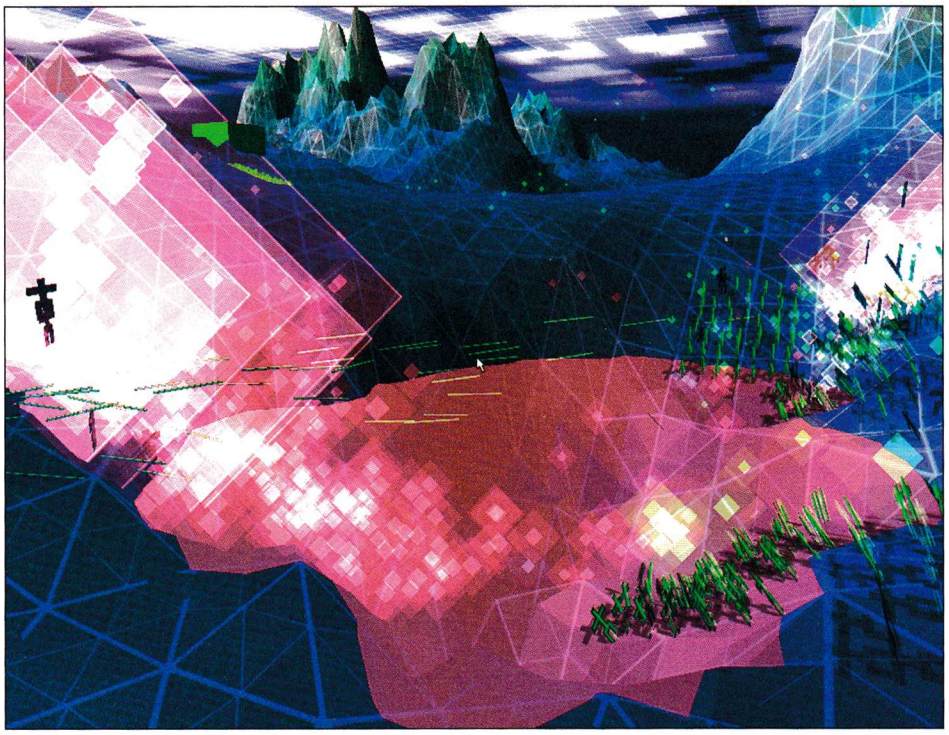
Звуците също са напълно променени и много по-реалистични. Добавете и масата нови юнити – до един безбожно оригинални и за първи път включвани в подобна игра (T28!!!) – и сами ще разберете, че ако сте харесали оригинала, то трябва да имате и този експанжън.

Георги Панайотов

* Промоцията се отнася за всички, които не са действащи абонати на услугите на Евроком кабел към 01.03.2005 г. при сключване на едногодишен договор.
* Цената е с включен ДДС. * За повече информация: тел.: 9 7000

Черно море и пазарът на PC-игрите имат обща особеност. Ако се потопите под повърхността и тръгнете към неизвестното, можете да откриете няколко много интересни неща. В нашата част от Световния океан това би била наситена със сероводород подводна пустош, а във водите на гейминдустрията – няколко много малки независими фирми, които успяват да изкарат единични, но понякога адски качествени и леко алтернативни игри.

В настоящия пример компанията, за която става въпрос, е английската Introversion, автори на ъндърграунд хакер хита Uplink и на новата геймка, която те издават: Darwinia.



Сюреализъм в действие

PC
XBox
PS2
Mac

Darwinia

жанр: **RTS** | издател: **Introversion** | **www.darwinia.co.uk** | хардуер: **P 600 MHz, 128 MB RAM** | софтуер: **Win All, DirectX 9.0c** | CD: **1**

Въпросното прясно чудо е силно алтернативно произведение, комбиниращо много хубава графика, звук и леко откачен геймплей. Като история и визия игрицата се доближава най-вече до Tron 2.0. Наша милост попада във вътрешността на една изцяло компютърна вселена, където трябва да се пребори с развилнели се лоши киберзлодеи. Но докато Tron 2.0 е яка 3D пуканица, то Darwinia е нещо като хибрид между стратегия в реално време и

аркада с елементи на разсъждение

От една страна, в борбата с неприятеля играчът разполага с отделни странни единици и групички от солдати, които се контролират по класически модел, а от друга, самото директно джиткане е изпълнено с толкова много стрелба и мятане на гранати и е до толкова опростено, че напомня повече на някоя игра, която можете да изкопаете от нокията на баба си. Допълнително самото действие на геймката се развива из отделни симпатични карти в стил приложен кубизъм. Във всяка от тях присъстват и по няколко характерни постройки и определено количество от основните обитатели на света – дарвинианите. Въпросните аборигени са приятелски настроени примитивен интелигентен вид, който съществува единствено под формата на нуличкн и единички и са били основната причина за създаването на мястото, в което играчът се развихря.

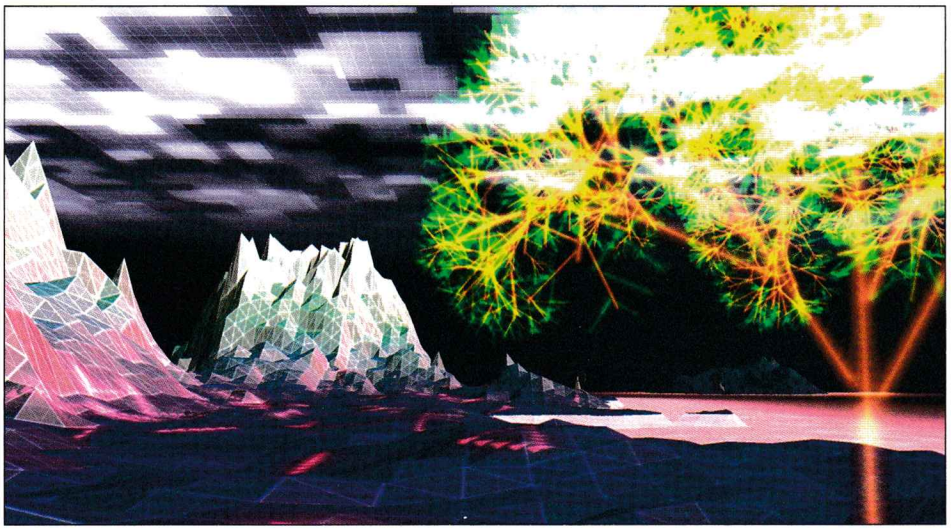
графика	
звук	
геймплей	
общо	6

Особености

За разлика от повечето хитови стратегии броят на отделните единици, които могат да се командват в Darwinia, е много малък. Разнообразието във видовете на подвластните чудеса също не е голямо – основните елементи са само два. Първият е комплект от войници, с които се върши почти цялото пуцане и анихилиране на вируси и гадини, а вторият е една П-образна джаджа, която ремонтира заразени постройки и събира душите на падналите в боевете (които при желание могат да бъдат трансформирани в дарвиниани).

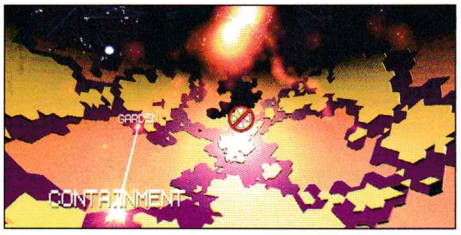
Хубавото в тази част на играта е, че контролът над отделните единици е изключително прост. Всичко се командва с мишката и един-два клавиша. Камерата, която следи картината, е също бая подвижна и юзър-френдли. Тя може да мести и зуумва погледа практически без никакви ограничения, но без да обърква играча. Тук бих споменал и „най-алтернативния" момент в джиткането – производството

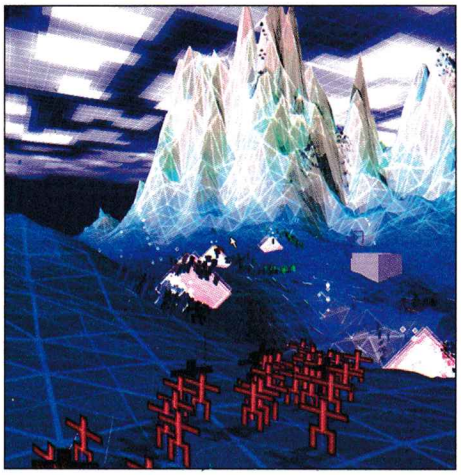
®
СИТИ ЕКСПРЕС
бързи куриери
телефон за София 91212



РАЗМЕРЪТ ИМА ЗНАЧЕНИЕ

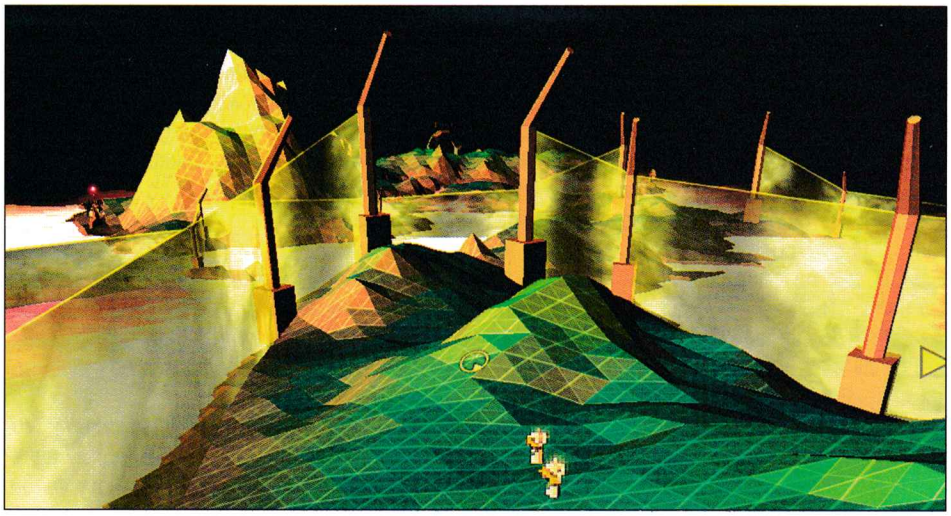
Едно от най-приятните и учудващи неща на Darwinia са размерите ѝ. С всичките си чудеса играта заема едва 55 мегабайта в инсталационния си диск. Не че този елемент би имал особено значение за преливащите от гигабайтове хардове на настоящето, но в края на краищата важна е идеята. Introversion са успели да натъпчат цялото си уникално творение в обем, който е съизмерим с хитове от преди 8-9 години...





на единиците и превключването на вторичните оръжия на солдатите. За да се извърши някоя от тези дейности, наша милост влиза в основното меню, където със съответно движение на мишката изрисува определена геометрична фигурка.

Единственото неприятно нещо в случая (а и в цялата игра) е, че привикването към някои от по-неортодоксалните моменти на управлението може да отнеме известно време. Друг леко отрицателен момент е, че хелпът, появяващ се по време на развитието, е повърхностен и зациклящ. Като резултат, ако някой иска да се впусне бързо в дълбокото, е добре да се добере до ръководството. Въпросното книжле се намира в кутията на играта, както и на сайта на авторите. Голямо е едва десетина страници, но в разпечатан вид може да бъде наистина полезно.



Атмосферни елементи

Картинките основно създават усещането в Darwinia. В играта няма да откриете точно моделирани тревички, пухкави облачета и рекички. Предложената околност е леко странен триизмерен свят, съизмерим донякъде с Tron 2.0 и игрите по старите големи 5.25-инчови дискети. Елементите са с явно ретро изпълнение, но притежават много съвременни донапипвания по ръбовете си. Всичко, което се вижда, е изчистено и адски приятно. Цветовете създават умерена шарения, но едновременно с това има и леко убити места, които балансират добре атмосферата. Ефектите са прости, но с онзи вид гениална простота, която е достойна за споменаване в някой тибетски дневник.

С две думи: в повечето си моменти графиката на Darwinia е тотално различна от повечето „конкуренти", на които можете да попаднете в радиус от няколко години. Още по-прекрасното в случая е, че Introversion са действали с подобно настървение и спрямо втория важен момент, размекващ възприятията – звука. В голяма част от игрите аудиото прилича на нещо донабутано с нежелание в последния момент. Е, по белия свят съществуват и геймки с много прилично озвучаване и добри саундтракове (пример – Need for Speed), но произведенията от рода на настоящото са изключително малко. Номерът е в това, че озвучаването на действието и леките музикални мотиви, които се промъкват в отделни моменти, са просто прекрасни. Подобно на графиката, всичко изглежда елементарно, но за сметка на това е така добре подбрано и една идея по-различно, че може да ви накара да притръпнете от щастие.

Изберете различното

Darwinia е превъзходна като усещане и прилича на онези малки блокчета тъмен шоколад с ментов пълнеж. Или ще ви хареса от първия път, или ще бъде подмината с пълно неразбирне. Въпреки това бих я препоръчал на всеки. Ако всичките клонинги и клонингчета, заливащи пазара, са ви втръснали – Darwinia ще ви достави много приятно и свежо разпускане

Сергей Ганчев

Уважаеми читатели, този месец бях натоварен от редколегията да ви запозная с една от най-хитовите игри, излизали някога за PC. "Пълна лудница" – казват ми – "стрелялка с американски селяни!". Подтикнат от титаничността на заглавието, както и с цел по-добре да ви запозная с играта, реших да поканя за интервю главния герой на този виртуален шедьовър. Дами и господа, специално за вас от град Яхуу, някъде из средния американски Запад, представям ви Стив Ърл!

Йиииииииииихxxxxxxxxaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa!!

PC
XBox
PS2
GBA

Country Justice: Revenge of the Rednecks

жанр: **Shooter със селяни** | издател: **Valusoft/3Romans** | **http://http://valusoft.com/** | хардуер: **P 800 MHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All, DirectX 9.0c** | CD: **1**

Стив: Хаудиии! Как смие!

П.Д.: Ъъъ... както и да е. Та кажете ни господин Ърл, как ви дойде идеята за тази игра?

С: Амчи всичку започна слиед идно напиванье пу случай пристиганиту на плиеменника – Малкия Джо, от гулемия град. Беши ходил да се образува, таквоз, в университет. Та баща му – Големия Джо – му вика: "Ти квуо научи в града бре, сине майчин?". И синковеца му казва, че нищу не научил, ам' по цял дьен играел кумпютърни игри. "Тъй ли? – ядоса са Големия Джо. Аз затуй ли продадох кравата, а?". И тъкмо да гу набий и ришихме, че и по-добрие да направим и ний идна игра, барем да си върнем парите за кравата...

П.Д.: Впечатляващо! Ето как здравите семейни ценности и морални устои помагат да бъдат постигнати успехи в област, все още непроучена от простия, но не и простоват селски човек, който, поради вроденото си чувство за достойнство и... Господин Ърл, какво правите с табуретката! Оставете я веднага, това не е овца!

С: Ши мъ извиняваш, градски. Ний пу нашия край като видим ниещу с четири крака и...

П.Д.: Добре, няма значение. Разкажете нещо за техническите характеристики на играта. Графика, физика?...

С: Ми, първу мислихме да я направими със подобен на Дуум-енджин, но после излези по-новата Халф-Лайф и се преориентирахме към негу.

П.Д.: Говорите за DooM 3 и Half-Life 2, нали?

С: Мне, за Дуум 1 и Халф-Лайф 1. Графиката е мноу добра, има си всекакви екстри – три измерения, цветовье и всекакви такива гъзарийки. Физичнийя модел е страхотен – използвахме технологийята "мотион каптуре", за да пресъздадем полета на брат'чеда Джеремая, когат' бика Освалдо го намуши со рогите. Бая летя тогаз...

П.Д.: Поразително! Пренасяте действия от живия живот на екрана! Само ако повече производители бяха като вас... Разкажете нещо за геймплея на творението си?

С: В играта има всичку, за куйету може да мичтае един истински мъж – пиячка, пикапи, двуцевки и многу, многу крави, които мойш спукойно да...

П.Д.: Айде, моля ви се сега!

...В този момент интервюто приключи, защото високоуважаемият ни гост обяви, че трябва да се прибира в родния край, за да се включи в състезанията по надскачане с жаби, а авторът се видя седнал пред белия екран на Word-а...

Колко може да падне една игра?

Този въпрос си задавах, докато имах съмнителното "удоволствие" да тествам Coutry Justice. Изведнъж ме осени чувството за deja vu. Да, със сигурност вече бях виждал отговора на горния въпрос! Разравяйки се из купчината със стари списания, открих това, което търсех – статията за играта с име Militato! Не знаете какво е Militato? В такъв случай незабавно си намерете отнякъде брой 10/1999 и се образовайте! Това е играта, получила най-ниската оценка в цялата история на списанието, а иначе казано: графика 5, звук минус 4, общо 3. Не е зле казвате? Само че за по-новите читатели

графика		1
звук		
геймплей		общо

искам да уточня, че тогава в списанието се оценяваше по стобалната система. :) Въпросната игра се превърна в абсолютния еталон за най-лошата игра на планетата за всички времена. Или поне до този месец. Сега на мен се пада честта да сложа най-ниските оценки за игра в най-новата история на PC Mania.

Може би някой ще попита: ами след като играта е толкова зле, защо просто не я отсвирихте и не изпуснахте статията за нея? Ами не е професионално някакси, някой може да се мине и да си я вземе. :) Все пак, може би ще се намери мазохист, на който играта да му се стори не чак толкова лоша, дори, не дай си Боже, прилична. Затова все пак ще спомена какво предлага това... нещо.

Историята ви отвежда някъде на майната си в безкрайния американски запад, където някаква жена, вероятно ваша съпруга или братовчедка (а може би и двете) ви натоварва с отговорната задача да намерите изчезналата ѝ коза Дикси. Вие като един истински възрожденски левент се заемате със задачата с цялата ѝ подобаваща сериозност.

Първо надигате една дамаджана, намирате си бухалка, пребивате месния шериф, за да му вземете пищова, и се насочвате към пикапа си. В този момент всички около вас внезапно започват да зомбясват по улиците... Хъмм, улица е силно казано, по калното пространство около паянтовите къщурки започват да щъкат разни триглави кучета, кокошкоподобни храсти, гигантски насекоми, а след време и хората пощуряват и тръгват да ви гонят. Вашият герой е предпазен от неизвестна сила – може би от пиенето, а може би гените му са били подобрени от столетията кръвосмешение в рода му, да се не надява човек!

Истинската веселба започва, когато се качите в пикапа си. Чак тогава проумявате с каква

уникална във всяко отношение игра

си имате работа. Първо пред очите ви се разкрива поразителната графика, сякаш копирана от ранна пре-алфа версия на Sin или HL1. Хората, зомбитата и животните са детайлни, колкото кубчета Лего, светлинните ефекти по-добре да ги нямаше. И все неща в тоя дух.

Друго интересно нещо е левъл дизайнът – карате си с пикапа и виждате пред себе си отвесна двуметрова стена от пръст и кал, която е напълно естествен природен феномен. На помощ идва физичният модел – е, те такова животно нема! Можеш да се засилиш с бричката срещу отвесна стена и машината ще започне да се катери по нея, след което ще направи задно салто на пет метра във въздуха, за да се приземи (евентуално) пак на колелата си.

Същевременно пикапът е най-ефективното средство за отстраняване на всякаква паплач – просто газите вразите и готово. Знайте обаче, че веднъж убит, всеки противник се превръща в бетонна стена, която често е невъзможно да преминете – скок в играта няма, а ако някоя мъртва крава се захендри между гумите на возилото, просто рестартирайте нивото, защото няма да можете да помръднете. Конвенционалният арсенал се състои от пушки, двуцевки, автомати и дори един катапулт, с чиято помощ да отворите блиндираната врата на атомната електроцентрала, чиито отпадъчни води стават причина за мутациите. Аз не открих как точно се ползва тоз катапулт и тъкмо се чудех как ще продължа по-нататък, когато забелязах, че мога просто да мина през вратата, все едно не съществува. Е, как без бъгове...

Ами това е. Новият Militato. Проблемът на играта е, че очевидно е била замислена като пародия, но в цялата джитка няма нито нещо смешно, нито нещо оригинално. Да си призная, аз не изиграх тази игра до края. Нали не очаквахте сериозно да играя на ТОВА?!? Вече за вас не отговарям. :)

Пламен Димитров

СИЛАТА НА ИНФОРМАЦИЯТА

АПИС

15 години
АПИС БЪЛГАРИЯ
опит и професионализъм

НОВ ПРОДУКТ на АПИС РЕГИСТЪР плюс GALLUP International

РЕГИСТЪР медийно присъствие АПИС - ГАЛЪП
Информационна система за създаване на ЕЛЕКТРОННИ ДОСИЕТА на ЛИЦА и ФИРМИ, цитирани в медиите. Разширение на АПИС РЕГИСТЪР плюс

АПИС РЕГИСТЪР плюс
Информационната система за ЛИЦАТА и ФИРМИТЕ

АПИС ГЛОБУС
ПРАВЕН РЕЖИМ на чуждестранните инвестиции и на чужденците в България

АПИС ФИНАНСИ
ИКОНОМИЧЕСКО МОДЕЛИРАНЕ, финансов анализ, фискален режим

АПИС ВРЕМЕ
ИНДИКАТОР за промени в законодателството, ЕКСПРЕСЕН АНАЛИЗ, СРОКОВЕ и КОМЕНТАРИ

АПИС ПРАВО
Правна информационна система с елементи на ИЗКУСТВЕН ИНТЕЛЕКТ

КОНСТРУКЦИИ на Апис - Дигеста ООД
Незаменим помощник при анализ и решаване на казуси

АПИС ПРОЦЕДУРИ
ГОТОВИ РЕШЕНИЯ за извършване на административни услуги, правни действия, сключване на сделки, договори и др.

АПИС ТРЕЙД ЕКСПЕРТ
Указания и документи за извършване на сделки по ВНОС и ИЗНОС на стоки

София, ул. Граф Игнатиев 7А, тел.: 980 73 27, 980 48 27; www.apis.bg

Сертификат по ISO 9001:2001

ВСЕКИ ПЕТЪК ОТ 23.15 ПО BBT

ЕДНО НЕЗАБРАВИМО ПРЕЖИВЯВАНЕ

myst

HI-TECH
PC GAMES
PS2
GAMECUBE
XBOX
ANIMEM
ANGA
FANTAZY
MOVIES
E-SPORT
WEB
SURFING
INTERACTIVE GAMES

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 6 17 18 19 20

НОЩНА ИНТЕРАКТИВНА ИГРА ТОЗИ МЕСЕЦ
ШЕРЛОК ХОЛМС: ТАЙНАТА НА СРЕБЪРНАТА ОБЕЦА
ТЪРСЕТЕ ПО МАГАЗИНИТЕ

WWW.MYST.BG
ЗА РЕКЛАМА: 0899 64 1057
ЗА КОНТАКТИ: MYST@MYST.BG

mad bat®
energy drink
DYNACORD
Pro Audio & Lighting Solutions
PlayStation®2
BBT
M@IL.BG
STIRLING INDUSTRIES Ltd
БФЕС
adidas
ПУЛСАР
SONY

MGS 4... ЩЕ ИМА!!!

В рамките на организираното наскоро в Берлин прессъбитие, посветено на европейската премиера на Metal Gear Solid 3: Snake Eater, беше официално потвърден слухът за ново издание на културата поредица. Фенове-те се бяха притеснили доста след зачестилите напоследък изказвания на създателя на поредицата, Хидео Коджима, че Snake Eater е неговата "последна Metal Gear Solid игра".

Засега не е ясно какво ще е подзаглавието на новия MGS, но от Konami оповестиха "мото-то" на новата игра – "No place to hide" (в свободен превод – "не можеш да се криеш"), и факта, че главно действащо лице отново ще е не кой да е, а добрият стар Солид Снейк! Коджима сан все пак ще участва в проекта, но само като изпълнителен продуцент. Той отстъпва продуцентското кресло на Кеничиро Имазуми. За пореден път главен художник на проекта ще бъде Йоджи Шинкауа, на когото дължим невероятния артуърк от предишните три издания на играта.

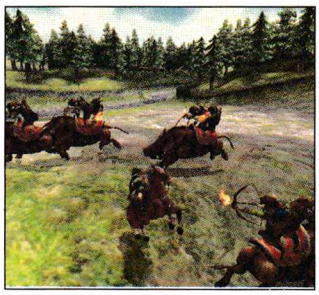
КОМИКС ПО STOLEN

Аня Романов е крадец и... главно действащо лице в новата игра от каталога на Hip Interactive, наречена Stolen, която трябва да се появи до края на април тази година в Xbox, PS2 и PC формат. Като част от своята PR кампания за играта Hip Interactive разпространяват безплатно 16-страничен комикс, в който сексапилната Аня показва някои от най-ефектните си номера. Вижте сами...

http://comics.ign.com/articles/595/595386p1.html?fromint=1 адресът, от който можете да изтеглите останалите петнадесет страници.

НОВАТА ZELDA

На състоялата се преди броени дни Game Developer Conference в Сан Франциско бяха показани нови скрийншотове от предстоящото издание на легендарната поредица Zelda, известно доскоро просто като "New Zelda". По всичко личи, че геймплеят на новата игра ще е максимално близък до този на хита с по-сериозен акцент върху ездата и далеч по-реалистична графика. Ето и някои от въпросните "горещи още" скрийнове.

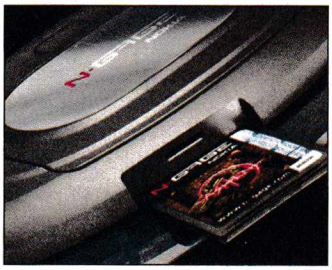


КОНЗОЛНИТЕ ГЕЙМЪРИ СА ПИРАТИ!

Или поне така смятат представителите на Macrovision. Според тяхно изследване поне един от всеки пет конзолни геймъри използва редовно пиратски копия на игри. Изследването, проведено сред общо 6000 конзолни геймъри, показало, че поне 21% от тях играят пиратски игри, НО... 73% биха си купили играта напълно легално в рамките на един месец, ако не успеят да открият пиратска версия! Интересното във всичко това е, че доскоро конзолните геймъри се считаха едва ли не за пример за подражание за своите PC събратя. За съжаление, не се предоставят актуални данни за PC геймпиратството.

NOKIA СВАЛЯТ... ЦЕНИТЕ

От 17 март тази година N-Gage QD ще се продава в Щатите за 99 долара! До момента единственият начин за американците да се сдобият с играчката на Nokia на тази цена беше свързан с едногодишен договор. Предишната цена без договор беше 199 долара. Причината за тази неочаквана щедрост най-вероятно са повече от скромните продажби на QD. Явно ситуацията е сериозна, тъй като Nokia свалят и цените на N-Gage игрите в Щатите от 34,99 на 24,99 и дори 14.99 долара за някои заглавия. Едно от първите нови заглавия, които ще се появят с такава цена, е QD версията на Splinter Cell – Chaos Theory.



XB
PS2
GBA
GC

MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT

издател: **EA** | създател: **EA** | жанр: **First Person Shooter** | премиера: **01.06.2005**

Всички си умираме да дъвчем ЕА затова, че правели безкрайни поредици с кажи-речи нулева оригиналност. Това е така... и не е така. Предстоящото издание на хитовата поредица Medal of Honor, кръстено този път European Assault (работното заглавие е било Dogs of War, но ЕА се отказали от него, защото не се превеждало добре на повечето езици), илюстрира перфектно предишното ми противоречиво изказване.

От една страна, European Assault очевидно ще е педантично вярна на традициите на поредицата – историческа достоверност до най-дребния детайл, впечатляваща графична презентация и убийствен звук. Историята този път ще ни постави в "кожата" на Уилям Холт, член на елитното OSS подразделение. От негова перспектива геймърите ще изживеят за пореден път някои от ключовите епизоди от Втората световна война, разделени на четири основни "глави" – Франция, Русия, Южна Африка и прословутата Battle of the Bulge.

За проекта отново са ангажирани "големи риби", между които и добрия познайник на феновете на поредицата – капитан от запаса Дейл Дай, консултант на някои от предишните МОН игри и ключови филмови продукции като "Спасяването на редник Райън", "Взвод" и "Роден на 4-ти юли". В прескомюникетата на играта се споменава и участието на "известен автор", на който е поверено написването на сценария и чието име ЕА желаят засега да запазят в тайна. Дотук всичко звучи като поредния ЕА капан за пари, нали? Не бързайте със заключенията обаче. Като начало, създателите на играта са поработили сериозно по един от най-сериозните проблеми на поредицата до момента – нейната линейност. Вероятно не сте забравили, че нивата на повечето от предишните МОН игри, при цялата си визуална прелест, не представляваха нищо повече от поредица от "коридори", от които не можеше да се мръдне встрани и на милиметър. В European Assault обаче ЕА обещават няколко различни "маршрута" за достигане на настоящата цел и като цяло доста по-"отворени" нива с множество междинни, незадължителни "задачки".

Друга интересна новост е свързана с т.нар. Rally Mode. С напредването ви през позициите на противника постепенно ще се изпълва вашият "rally"-метър, като когато той достигне върхната си точка, играещият ще може да изпълни някое особено впечатляващо "героично дело". Става въпрос за изтребване на врагове с един-единствен изстрел, избягване като по чудо на порой от куршуми и т.н., все в тоя дух.

В European Assault ще можете отново да управлявате малък екип от свои братя по оръжие, като играта ще ви дава допълнителни бонуси, ако успеете да съхраните живота на всеки от тях. Все още не се казва нищо за управлението, което, както чудесно знаем, е от ключово значение в подобни случаи, затова не ни остава нищо друго, освен да се надяваме на най-доброто. И като си говорим за управление, в предишните конзолни издания на МОН то определено имаше нужда от доработка. Дано ЕА да са се вслушали и в тези упреци на феновете.

Така или иначе, European Assault се очертава като заглавие, което не бива да бъде подминавано с лека ръка.

THE GODFATHER

издател: **EA Games** | създател: **EA Games** | жанр: **Action/Adventure** | **премиера: краят на 2005-та**

ОК, ОК, знам какво си мислите – на кого му е притрябвала игра по някакъв филм, който нито вие, нито някой от приятелите ви е гледал? Това, разбира се, ако все още сте под 18. Изненада! За останалата част от света "Кръстника" не е просто "някаква тъпа мафиотска история", а по-скоро филмова класика. Но иначе сте прави – това само по себе си не е гаранция за добра игра. Добре тогава, ами ако спомена вълшебните думички "grand theft auto"? Каква е връзката ли? Много просто – хората от EA смятат да предложат в The Godfather същата (че и по-голяма) свобода на действие.

На пръв поглед това изглежда невъзможно, тъй като историята на филма е вече твърдо закована. Кой казва обаче, че от вас ще се иска да я изиграете стъпка по стъпка, спазвайки и последната запетая в сценария? Нищо подобно! Или по-скоро – нещо подобно. Защото историята на филма ще си е все там с всичките и ключови епизоди и герои. Мястото на действието също няма да се променя – Ню Йорк от началото на миналия век. Но вместо да ви връчат някоя от водещите роли от филмовия епос, създателите на играта са предпочели, да ви дадат шанса да напишете своята собствена версия на "Кръстника".

Всичко в играта ще започва със създаването на ваш собствен персонаж с помощта на доста впечатляващия редактор на The Godfather (нима сте очаквали нещо друго от EA?). След като привършите с това понякога доста досадно занимание, ще се озовете направо на улиците на Ню Йорк без пукната пара в джоба си. Точно както в книгата и филма, градът е управляван от четири могъщи мафиотски фамилии, една от които е Корлеоне. Изцяло от вас ще зависи към кой от клановете ще се обърнете най-напред, за да започнете своя път към парите и славата. На базово ниво игралната система на The Godfather няма да е кой знае колко различна от тази на GTA. Мисиите в играта ще ви бъдат подавани от няколко ключови места, които постепенно ще увеличават броя си. Изцяло от вас ще зависи дали да приемете една или друга мисия и в какъв точно ред да изиграете всяка от тях. В определени точки от развитието на вашия герой той ще се сблъсква с конкретни важни събития, които ще променят хода играта.

Добре тогава, нима връзката с "Кръстника" ще се изчерпва с това, че действието ще се развива, най-общо казано, "в света на филма"? Слава богу – не. Независимо къде точно се намира вашето "протеже" в един или друг момент, паралелно с неговите действия ще се развива и историята на филма, при това възпроизведена до най-дребния детайл. Играта ще бъде "написана" така, че от време на време пътят на вашия герой да се пресича с този на кажи-речи всеки от основните герои от книгата и филма. Всеки от класическите филмови епизоди ще бъде налице и в играта, само дето този път ще можете да го изживеете от различна гледна точка. Създателите на The Godfather се заканват, че дори ще успеят ни накарат да се чудим до последно дали пък едно или друго събитие от филма няма да има различен край в играта.

Ако съдим по публикуваните до момента скрийншотове, в пресъздаването на света на "Кръстника" е хвърлено колосално количество труд. Ако EA не успеят да оплескат геймплея (в което аз лично се съмнявам), The Godfather има всички шансове да се превърне в едно от събитията на 2005-та.

BLOOD WILL TELL

РЕЙТИНГ **78**/100

издател: **SEGA** | създател: **SEGA** | жанр: **Action**

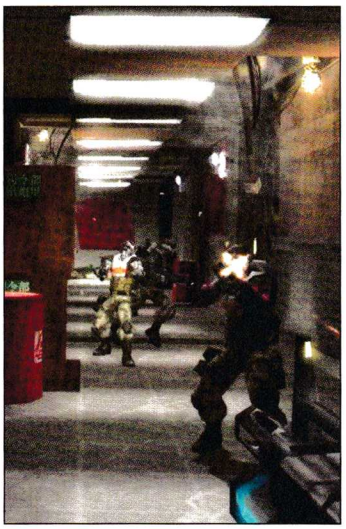
Blood Will Tell е създадена по класически аниме сериал, наречен "Дороро", за който се съмнявам да са чували и най-запалените родни фенове на мангата, като се има предвид, че е бил най-популярен в средата на 60-те години на миналия век. Печалбата за геймърите обаче е, че играта е "наследила" една наистина богата вселена, населена с оригинални герои... и чудовища. В центъра на събитията в Blood Will Tell е младият самурай Хиякимару, който трябва да се справи с меко казано странната задача да си възвърне... 48-те различни части на тялото, които демоните са му откраднали като дете! Въпросните "липси" си имат и своите преимущества, защото в началото на играта Хиякимару е снабден с нещо като "живи протези", благодарение на които ръцете му се превръщат в две наточени като бръснач остриета, коленете му стават на дула на огнестрелни оръжия и тъй нататък. Резултатът от всичко това е малко стряскащ в началото, но играещият скоро се научава да оценява по достойнство тези малки "придобивки".

Но не мислете, че Хиякамару се разхожда през 100% от времето като своеобразен ходещ игленик. Той може да ползва и съвсем обикновени и не дотам обикновени мечове, всеки от които върви със собствен набор от техники и удари. Между другото, всеки от тези мечове трябва да бъде открит, като за целта често ще ви се налага да кривнете от "отъпкания път" в нивата. "ПрерАвянето на храсталаците" е досадно занимание, но като цяло се изплаща. Особено като се има предвид, че голяма част от тези мечове носят на своя притежател и повишена устойчивост на различен тип атаки – огнени, ледени, отровни и т.н.

Между другото, бойната система ми допадна особено, тъй като всички атаки в нея се изпълняват на практика с два бутона, като играта разчита повече на правилното ми усещане за дистанция и тайминг. Както и разбира се, на използването на правилния мач, да речем. С възвръщането на "човешкия си облик", или с други думи, със събирането на различните изгубени части от анатомията си, Хиякимару не губи от странното си въоръжение. Вместо това неговите основни "показатели" (здраве, сила на атаката, степен на възстановяване, късмет, бързина и т.н.) се увеличават постепенно, като например възвръщането на ушите му носи подобрена стабилност (?!) и способността да се приземява на краката си след особено силна противникова атака.

За малко щях да пропусна, че Хиякамару не е сам в играта. Придружава го спътник – невръстен крадец с трудно определим пол, на име Дороро. През по-голямата част от времето хлапето изпълнява спомагателна роля, като Хиякамару може да му подава 3 основни команди – да донесе намиращ наблизо предмет, да атакува противници и да огледа околността за опасности.

Макар да не блести с бог знае каква графика или свръхоригиналност на геймплея, Blood Will Tell ще зарадва феновете екшъна от трето лице и особено онези от тях с пристрастия към всичко японско.



PROJECT: SNOWBLIND

РЕЙТИНГ
87/100

издател: **Eidos** | създател: **Crystal Dynamics** | жанр: **First Person Shooter** | **Играчи: 1 (1-16 online)**

PSProject: Snowblind ни пренася в не чак толкова близкото бъдеще на вселената на Deus Ex. Първоначално играта дори е трябвало да има пряка връзка с въпросната, твърде прехвалена ролева игра, но след провала на Deus Ex: Invisible War (и затварянето на Ion Storm Austin) Eidos набързо размислиха по въпроса. Така Snowblind се превърна в самостоятелна игра със свой свят и история. Става въпрос за мултинационален конфликт, вихрещ се сред една умерено футуристична версия на Хонг Конг. Главният герой е войник от специалните части, изпратени да овладеят конфликта. След като по време на една от атаките той бива кажи-речи направен на кайма, военните лекари буквално го събират част по част, добавяйки някои "дребни" екстри – ултрамодерни технологични подобрения, които превръщат нашия човек в нещо средно между Терминатора и Робокоп, запазвайки все пак човешкия му облик.

Именно на въпросните допълнителни умения се дължи и уникалността на този иначе доста стандартен шутър. Не че без тях не можете да се оправите – напротив. Играта може да бъде вратната, разчитайки само и единствено на огнева мощ (с изключение на няколкото епизодични изключения). Възможността обаче да се възползвате от умения като невидимост, създаване на непробиваем енергиен щит, хакване на различни устройства и прочее, създава приятното усещане, че можеш да развиеш собствена, уникална стратегия.

Project: Snowblind включва, разбира се, и обикнатите от всички "мобилни" мисии, при които можете са се метнете на превозно средство, за да сеете смърт и разрушения с помощта на някоя картечна установка, да речем. Далеч по-интересна е възможността за "хакване" на различни противникови бойни машини, за да поемете пълното управление над тях. Играта включва приличен "гараж" от бойни машини, в който влизат дори крачещи роботи а ла "Звездни войни".

За игра с футуристична тематика Snowblind предлага един доста стандартен арсенал. Интересно изключение правят добрият набор от гранати, управляемите мини-роботи тип "паяк" и прословутият "електромагнитен импулс", на който играта дължи своето заглавие. Добрата новина е, че Crystal Dynamics са изпипали доста прилично иначе доста проблемното за конзолните игри управление, в резултат от което геймплеят е доста динамичен и в същото време – безпроблемен.

Истинският голям плюс на Project: Snowblind е безспорно неговата графика. Тук няма да видите никакви спиращи дъха, революционни визуални прелести. На моменти светът на играта дори ще ви се стори леко "клаустрофобичен". Въпреки това общото ниво е наистина впечатляващо, не на последно място заради невероятното осветление, което предлага визията на Snowblind. Другата приятна изненада идва от стабилния фреймрейт на графиката, който гарантира "гладки" анимации, безпроблемно прицелване и като цяло страхотна доза реализъм.

XB
PS2
GBA
GC

FIFA STREET

РЕЙТИНГ 62/100

издател: **EA Games** | създател: **EA Canada** | жанр: **Arcade Football**

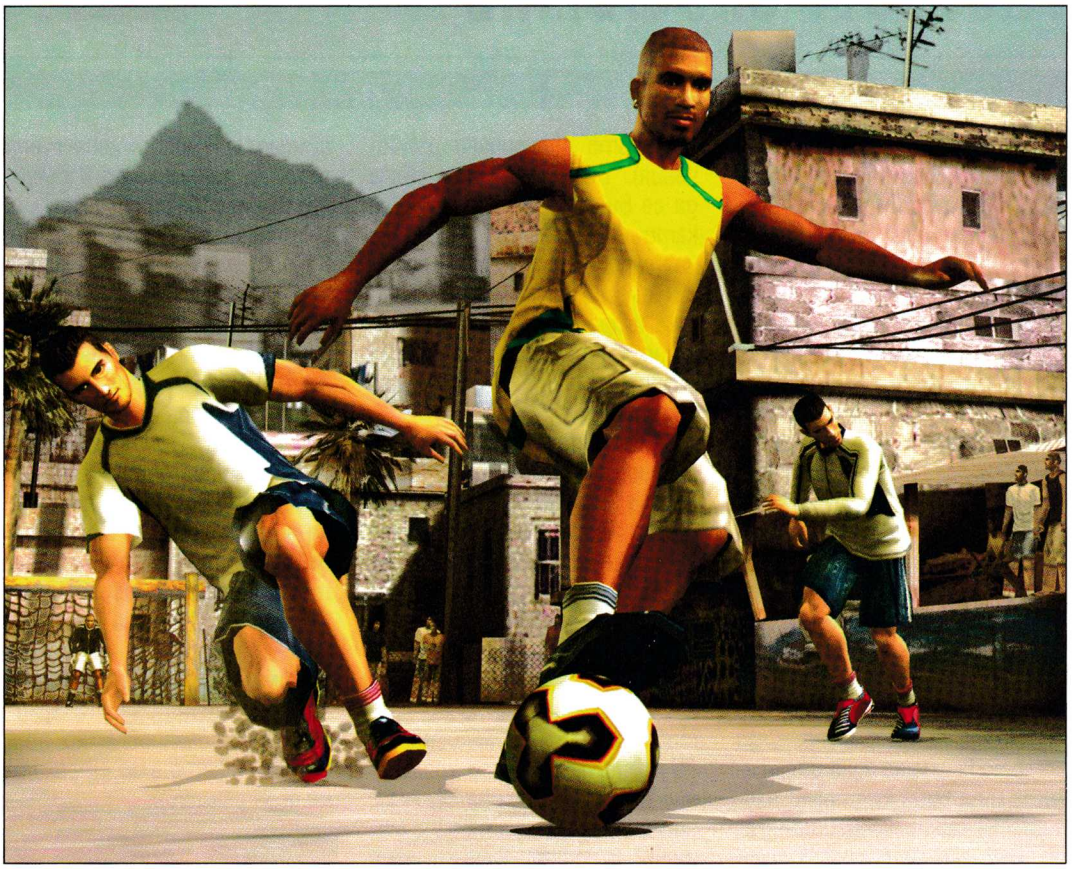
След поредното, почти перфектно издание на NBA Street не беше трудно човек да се размечтае на тема уличен футбол. Спомням си, че още първото прескомюнике на EA, в което се обявяваше новата поредица FIFA Street, ме изпълни с най-светли чувства. Уличен футбол с най-големите футболни звезди в действие плюс убийствен набор от акробатични трикове, всичко това замесено от ултрапечените продуценти на EA BIG, какво, за бога, би могло да се обърка в подобна рецепта?! И ето че играта е вече факт, но резултатът се оказа малко по-различен.

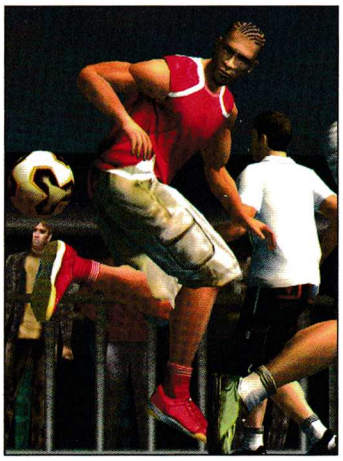
FIFA Street прехвърля най-популярния в света спорт върху асфалтовите настилки на махленските площадки, където един срещу друг се изправят два отбора от по четирима души. Забравете за съдиите и смените, свободните удари, корнерите, тъчовете и куп други неща, които сме свикнали да свързваме с "класическия" футбол. Тук се играе на ограден терен, като не само страничните "стени", а и тези от двете страни на вратите, могат да се използват за ефектни пасове с рикошет и "добавки". Тази "лека" модификация на футболните правила създава, естествено, още по-богати възможности за някои от най-зашеметяващите футболни жонгльорства, които бихте могли да си представите. Играта предлага привидно безкраен набор от трикови изпълнения, по няколко от които дори можете да навържете в още по-зашеметяващи комбота. Всеки успешен трик изпълва специален измерител, който накрая ви дава шанса да изпълните особено ефектен удар към вратата, който (слава богу) невинаги е гаранция за гол. Мачовете се играят до изтичането на определеното време или до отбелязването на определен брой голове от единия от съперниците.

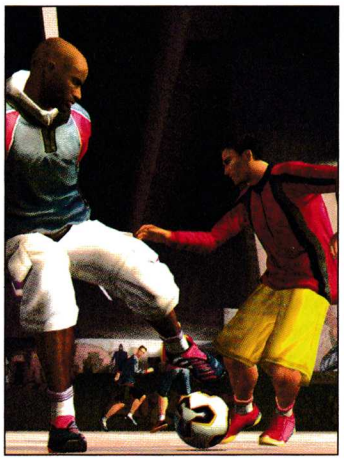
Приложеният в играта редактор (макар и що-годе скромен като възможности) ви дава шанса да създадете едно прилично свое подобие, с което после да се впуснете в завладяването на световните "терени" по уличен футбол. В самото начало, вашият питомец ще разполага с доста скромни статистики, но постепенно, със спечелването на нужните бонус точки, вие ще можете да го ъпгрейднете до тавана. С въпросните точки ще можете още да "отключите" нови играчи, екипи и терени.

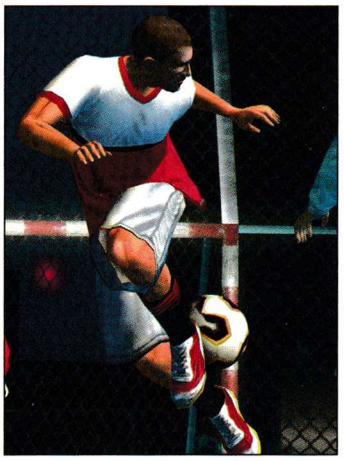
Дотук добре, но FIFA Street всъщност се пропуква на най-малко очакваното място – изкуствения интелект. Като начало, не само противниковите, но и вашите собствени "полеви" играчи оставят впечатлението за полуидиоти и просто за хора със сериозни проблеми със зрението. Вярвате или не, вратарите са... още по-тъпи! Техните реакции са от два диаметрално противоположни типа – фантастично-невъзможни и влудяващо-неадекватни. За да стане още по-весело, физиката на топката е всичко друго, но не и реалистична. Тя се движи и отскача по сякаш предварително начертани, доста предсказуеми траектории. И когато си помислиш човек, че от това няма по-зле накъде – идва ред на безумната система, според която, когато противников играч започне изпълнението на трик, вие на практика губите управлението върху собствения си футболист, изпречил се на неговия път.

В резултат от всичко това – удоволствието от FIFA Street трае точно толкова, колкото това от пиенето на хапчета – докато се стопи захаросаната "опаковка".









MIXED NEWS

РЕВОЛЮЦИЯ ОТ NINTENDO

През изминалия месец Nintendo пусна нова информация за задаващата се конзолна революция, наречена простичко Revolution. Най-любопитната новост ще е вграденият Wi-Fi протокол, който ще дава възможност за безжична връзка между потребители от целия свят.

Процесорът на новата конзола е произведен специално от IBM и е с кодовото название "Broadway". Графичният адаптер пък е дело на гиганта ATI и носи кодовото име "Hollywood". ATI изразиха задоволството си от съвместната работа с Nintendo и обещаха невероятно преживяване и графични фиести във всяка нова игра за Revolution. От Nintendo съобщиха, че съвсем скоро ще пуснат още информация по темата, а до тогава ненаситните фенове могат само да гадаят, какви точно екстри ще се крият под кутията на новата конзола.

КАКВО СЕ СЛУЧВА НА CEBIT

Ако става въпрос за джаджи и нови технологии, мястото определено се нарича CeBIT. Тази година на шоуто в Ханновер бяха показани какви ли не прелести и чудеса на модерните технологии, но за съжаление цените на новопоказаните джаджи ще бъдат повече от зашеметяващи. Там ще има над половин милион посетители и се очаква това да е един от най-големите CeBIT изложения в историята. За радост или съжаление, по-голяма част от новите технологии са дело на азиатски фирми, които навлизат много сериозно на европейския пазар.

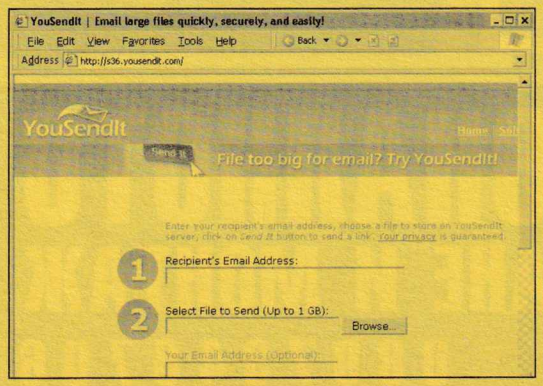
Samsung Corp. ще ни зарадва с нов MP3 плейър, който ще се бори в категорията на луксозните бижута. Отсега е ясно, че цената му ще е малко под 1000$, а за тази скромна сума клиентът ще получи до 1 гигабайт памет, FM радио и инкрустация от 12(!) диамантени сегмента. Дизайнът на новата играчка ще е часовникоподобен и се очаква съвсем скоро да се появи на пазара за техника.

Фирмата за навигационен софтуер и хардуер TomTom ще представи най-новото си творение, предназначено за мотори и скутери. То се казва TomTom RIDER и ще даде възможност на феновете на двуколесните забавления да видят всички нови модели скутери, мотопеди и мотори с екран от течни кристали, поставен на кормилото. Той ще дава подробна информация за местонахождението на возилото, както и изчерпателни карти, навигационни напътствия и ще е снабден с Bluetooth предавател за контрол.

Друга радост за окото и тялото ще бъде новият MP3 плейър-яке! Фирмата, отговорна за тази технологична изгъзица, се нарича Rosner, а устройството-дреха е наречено нежно Mp3blue jacket. То има вграден микрофон, mp3 модул, bluetooth предавател и мощна батерия. Вградените в качулката слушалки са на фирмата Sennheiser, а контролът над музиката се осъществява чрез левия ръкав. Вграденият bluetooth дава възможност на слушалките да действат едновременно като хендсфрий и устройство за слушане на музиката. Специален прекъсвач спира парчето, което върви в момента, когато получите телефонно обаждане. Самото яке е произведено от памук и може да се пере след откачане на mp3 модула.

МОЯТ ТЕЛЕФОН

Софтуер за мобилни телефони, който позволява мини камерата да разпознае своя собственик, бе разработен от японската фирма OKAO. Vision Face Recognition Sensor работи на следния принцип: след като закупите телефона си, трябва да се снимате и програмката автоматично запомня физиономията ви. Всеки път, когато се опитате да го ползвате, ще трябва да се щракнете бързичко и ако софтуерът не ви разпознае, той няма да активира GSM-а. Това със сигурност може да помогне за снижаване на кражбите на мобилните устройства, а може да се използва и в много други насоки.



YOU SEND IT! – АБСОЛЮТНО БЕЗПЛАТНО

Ако досега сте се чудели как да транспортирате големи файлове, как да ги пращате на приятели и т.н., вече има решение. You send it! е приятен сайт, благодарение на който можете да качвате файлове до 1GB на местния сървър. Те ще останат там до 20 дена, а линк с местоположението им ще бъде изпратен до човека, който искате да получи информацията. Базираният в Санта Клара, Калифорния сървър има почти неизчерпаем капацитет, затова собствениците му са пуснали достъпа до него абсолютно безплатно. Т.е. ако вашият мейл не поддържа получаване и изпращане на големи писма – това е решението. Адресът е http://s32.yousendit.com/.

ТОП 20 ВИРУСИ ЗА ФЕВРУАРИ/МАРТ 2005

През изминалия месец антивирусните експерти достигнаха до извода, че това е, може би бавният край на e-mail червеите. Според тях софтуерните компании са направили достатъчно за защита от пощенски атаки и сега предстои епохата на мрежовите вируси, притежаващи свойствата на троянски коне. Въпреки това през изминалите месеци най-много инфектирани има чрез унгарския e-mail червей Zafi.b.

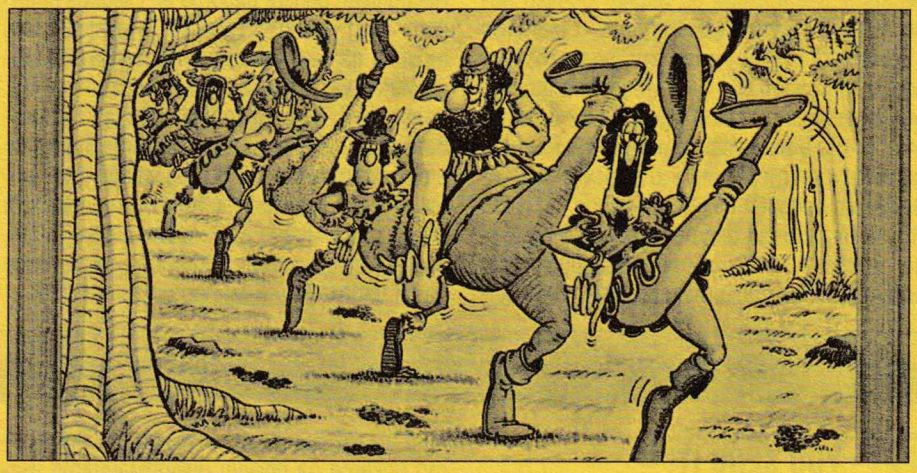
1. **Email-Worm.Win32.Zafi.b**	21.71%
2. **Email-Worm.Win32.NetSky.q**	18.30 %
3. **Email-Worm.Win32.Zafi.d**	13.31 %
4. Email-Worm.Win32.Bagle.ay	7.03 %
5. Email-Worm.Win32.NetSky.b	6.94 %
6. Email-Worm.Win32.Bagle.at	4.68 %
7. Email-Worm.Win32.NetSky.aa	3.29 %
8. Email-Worm.Win32.Mydoom.m	2.67 %
9. Email-Worm.Win32.Bagle.ba	2.45 %
10. Email-Worm.Win32.NetSky.y	2.08 %
11. Email-Worm.Win32.Mydoom.l	1.83 %
12. Email-Worm.Win32.LovGate.w	1.74 %
13. Email-Worm.Win32.NetSky.d	1.39 %
14. Email-Worm.Win32.NetSky.x	0.96 %
15. Email-Worm.Win32.NetSky.r	0.91 %
16. Email-Worm.Win32.Bagle.ai	0.81 %
17. Email-Worm.Win32.NetSky.t	0.79 %
18. Trojan-Spy.HTML.Smitfraud.c	0.55 %
19. Trojan-Spy.HTML.Smitfraud.a	0.49 %
20. Email-Worm.Win32.NetSky.af	0.49 %
Други вредни програми	7.58 %

ХАРВАРД НЕ ПРИЕМА ХАКЕРИ

През изминалия месец елитното бизнес училище в Харвард отхвърли молбите за записване на 119 студенти, които са се опитвали по един или друг начин да атакуват сайта на престижното школо. В бъдеще това ще се превърне в традиция за университета, като няма да бъдат приемани студенти, които имат петна от хакерски дейности в досиетата си. Хакерите са нападнали сайта Apply-Yourself, който служи за подаване на документи онлайн и съдържа масивна база данни с оценките и академичните досиета на студентите. Името, което са използвали, за да влязат в системата, е било "brookbond" и така те са успели да пробият иначе сигурния сървър. После по различни форуми момчетата са разгласили как може да се влиза в сървъра. Засега няма информация дали е повдигнато обвинение срещу извършителите.

КОМПЮТЪРЕН РОБИН ХУД

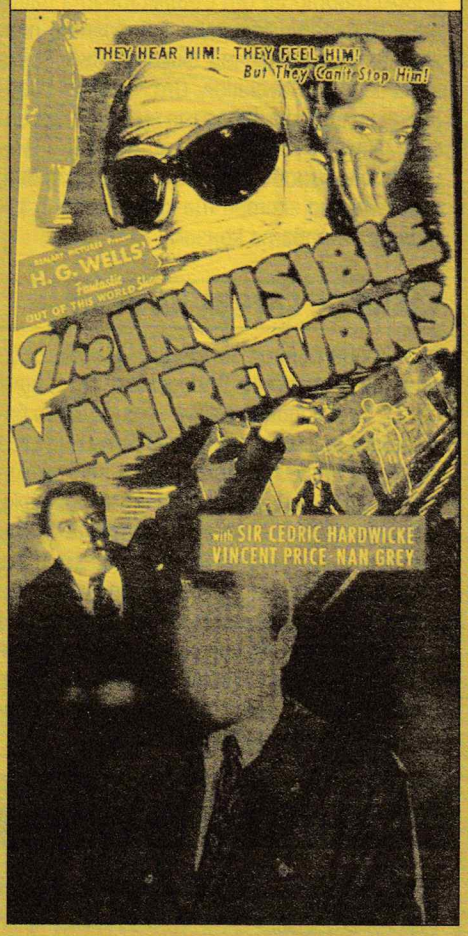
Трима младежи, наричани от съдиите "Робин Худ на киберпространството", бяха обвинени в разпространение на нелегален софтуер и игри без цел печалба. И тримата са разказали, че са правели копията само с цел помощ на хората в нужда. Според тях, това дело не е престъпление, а е социална грижа за бедните. Сет Клайнберг на 26 от Лос Анджелис, Дефри Лерман на 20 и Алберт Бриндза на 32 години от Ню Йорк са признати за виновни, а присъдата им ще бъде определена скоро от Щатски федералния съд.



КОЙ ИСКА ДА Е НЕВИДИМ?

Инженерите от университета Пенсилвания във Филаделфия са достигнали до революционно откритие. Те разработват устройство, което може да прави различни неща почти невидими. То спира отблясъка на светлината от повърхностите на избран предмет и така той изглежда миниатюрен и едва забележим. Идеята е базирана на технологията "plasmonic cover", която спира разпръскването на светлината. Припомняме, че основната причина, поради която даден обект е видим, е разпръскването на светлината и нейното отражение от него.

Ако теоретичната база на учените от Филаделфия се потвърди на практика, то съвсем скоро можем да станем свидетели на какви ли не "невидими" устройства. Оставям вашата фантазия да се развихри...



ЕДИН МИЛИОН ЗА ЛЕК ПРОТИВ СТАРОСТ

Този месец наградата за откриване на антигериатрична терапия достигна рекордните един милион долара. Тя се предлага от фондацията Methuselah и надпреварата се провежда вече от няколко години. Опитите се извършват върху лабораторни мишки и затова другото име на приза е известно като The Methuselah Mouse Prize или просто наградата М. Надпреварата се извършва в две категории. Първата е Longevity Prize и целта е да се удължи животът на една мишка, докато втората награда, наречена Rejuvenation Prize, се присъжда за забавяне на процесите на стареене на мишка на средна възраст.

В момента сумата, която може да вземе победителят, е зашеметяващите $1,006,187.

След като преди няколко месеца падна Ansari X Prize (полет на 100 км над земята, управляван от човек-пилот с награда 10 милиона долара), надеждите за спечелване на The Methuselah Mouse Prize се увеличават.

НОВА ФАЙЛОВА СИСТЕМА ОТ MICROSOFT, СЪР!

От Microsoft официално обявиха, че скоро ще можем да видим тяхната нова файлова система, наречена WinFS. Тя ще направи своята премиера най-вероятно със следващи SP-та за WinXP и със сигурност ще е една от големите новости в Windows Longhorn.

Сигурно има хора, които си спомнят, че през 1990 година редмъндският гигант спря в последния момент разработката на очакваната тогава файлова система Cairo и всички експерти се надяват това да не се повтори.

Междувременно Бил Гейтс бе удостоен с престижната титла „Сър". Това се случи след поредната му среща с Кралицата на Великобритания, която засвидетелства респекта си с този жест. Точното име на титлата му е Knight Commander of the Order of the British Empire, което е доста високо звание. 48-годишният американски гражданин обаче няма да може да ползва рицарската си титла отвъд Атлантика, а само когато е на Острова.

ДЕНЯТ SP2 - 12 АПРИЛ 2005

От Microsoft разгласиха, че 12-ти април ще е датата, на която всеки ще трябва да премине към Windows XP SP2. Това стана ясно от изявление на фирмата, според което независимо дали клиентът иска или не, той трябва да се прехвърли от SP1 към Service Pack 2 най-късно до горепосочената дата.

Не е ясно как точно ще бъдат заставяни потребителите да правят този ъпдейт, но след разчулите се критики към SP2 ще са щастливи успелите да се разминат с обновяването. Стана ясно, че след 12-ти всички активационни номера за старите service pack-ове ще бъдат анулирани, а на update сървърите на Microsoft ще има само обновления за SP2.

IE7 ТОВА ЛЯТО

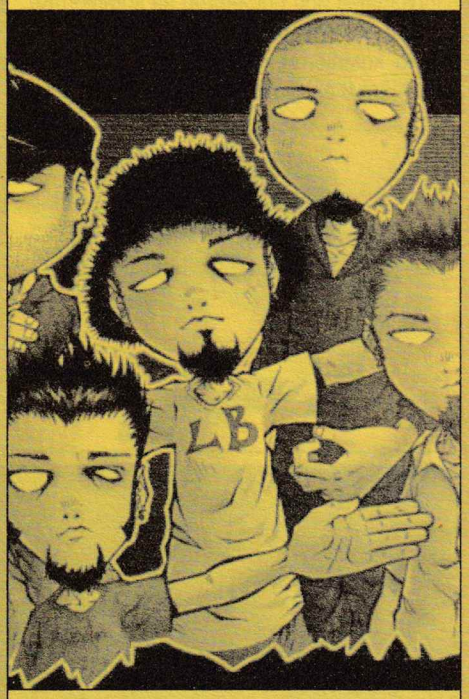
Microsoft официално обявиха, че новата версия на популярния браузър Internet Explorer 7 ще се появи на пазара през задаващото се лято. Това е първото подобрение на софтуер от излизането на WinXP през октомври 2001-ва.

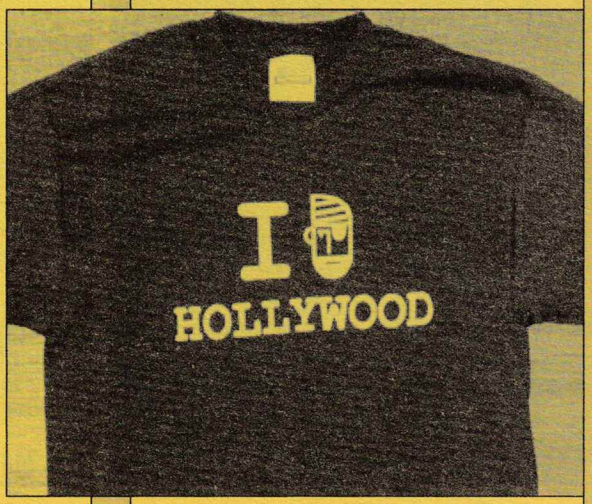
Новост е фактът, че седмата версия на браузъра няма да се разпространява заедно с Windows Longhorn, а самостоятелно.

Тя ще се поддържа от Windows XP SP2, както и от Windows XP Professional x64 Edition и Windows Server 2003 SP1.

ДОМАШНО ПОРНО С LIMP BIZKIT

Този месец из мрежата плъзна домашно филмче, заснето от фронтмена на небезизвестната американска банда Limp Bizkit Фред Дърст. Според първоначалните подозрения на певеца записът е бил откраднат от хакери, които по-късно са били идентифицирани като "T-Mobile терористи". Те са направили няколко удара в парижкия Хилтън наскоро и затова са попаднали под обсега на подозренията. Идеята е била, че филмчето е било задигнато от PDA-а на Фред Дърст по нечестен начин. Истината се оказва различна. Порното е било откраднато от фронтмена на Limp Bizkit от човек, занимаващ се с поддръжката на домашния му компютър. Той старателно е претърсил цялата информация по харда на звездата и така е изнесъл CD с AVI-файла и друга информация, като е направил добри пари от продажбата й.





Можеш ли да ми нарисуваш ASCII овца?

Когато са онлайн, хората измислят най-различни начини да изразят себе си. Пищни, дори анимирани аватари (сто на сто пиксела максимум, моля!) и многозначителни, забавни подписи във форумите. Също всякакви странни имена и разноцветни надписи в IRC чатовете. Стремежът да бъдат различни от тълпата ги кара да откриват нови форми на литературното и изобразителното изкуство, неподозирани и зашеметяващи, а понякога смешни и нелепи. Дори и преплитащи се, в някои редки случаи, като този с ASCII-арта.

Да рисуваш с букви

ASCII (American Standard Code for Information Interchange) е стандарт, дефиниращ използването на определени кодове за букви, цифри и символи. С него се описва наборът от възможни знаци, които използваме при писането на компютър.

Тъй като някога, много отдавна, е имало компютри, които не са могли да работят в графичен режим, на по-изобретателните потребители им се е налагало да си правят таблички, разделени с текстови символи като | – = +. Дори са се изхитрявали да чертаят и всякакви криви линии с последователности, подобни на тази:

```
'`\.,_,./`'`\.,_,./`'`\.,_,./
```

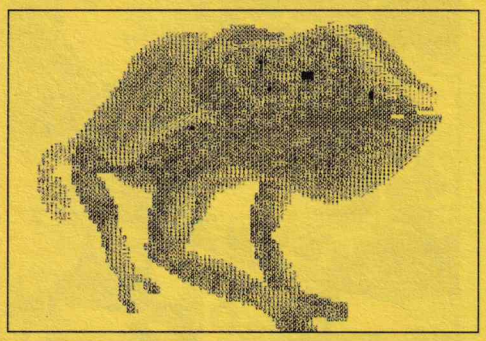
Не е било кой знае колко впечатляващо, но този похват е залегнал в основата и на най-простия оцелял и до днес ASCII Art – този на контурните изображения. Те се простират на повече от един ред, затова елементите от отделните редове трябва плавно да преливат помежду си.

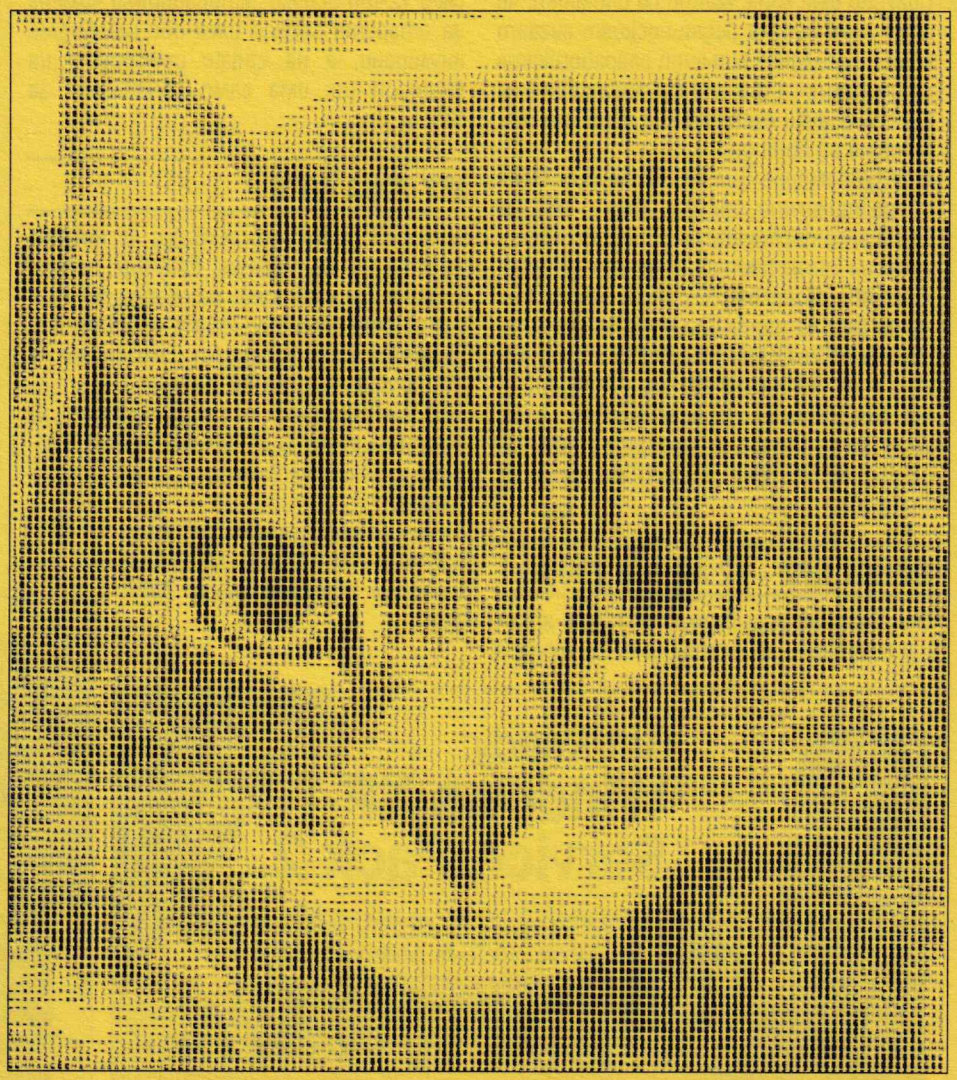
Основният проблем идва от това, че за да осигурят оптимално запълване, повечето съвременни шрифтове заделят толкова място на всеки символ, колкото му е необходимо. Така два последователни реда могат да съдържат различен брой букви. За целите на ASCII изобразяването обаче, трябва да се използват само шрифтове с фиксирана широчина. Такива са Courier, Courier New, FixedSys, Terminal. Всички шрифтове с адаптивна буквена широчина са напълно неподходящи. Затова, ако използвате ASCII Art в Интернет, не може да имате пълна гаранция, че останалите винаги ще разберат посланието ви. Достатъчно е да използват неподходящ шрифт в чат програмата си и вашите усилия отиват по дяволите.

За художниците-вълшебници

След като достатъчно дълго е рисувал момиченца и момченца, на които ръцете им излизат от кръста и квадратни къщурки с един прозорец, врата до покрива и кълдрав пушек от кривия комин, на човек му се прииска да пробва нещо по-сериозно. Да омекоти контурите, да ги запълни. Да използва линии с различна дебелина. Да създаде по-реалистично изображение. Със светлосенки, може би. В различни нюанси, а защо не и с цветове?

За да се постигне това, трябва да се използва много по-голям диапазон от на-





личните в ASCII таблицата символи. Художникът трябва да си създаде палитра от букви и препинателни знаци, подредени според степента на запълване, което осигуряват. Например буквата M има една от най-големите степени на запълване и може да се използва в тъмните части на картината, а символът : е подходящ за по-светлите райони. Една примерна гама с двадесет степени (брои се и празният интервал за чисто бяло) е тази:

```
XS65YJtjci=+>!;:~'.
```

Има и много други възможности, с различна прецизност, с повече или по-малко "цветове" в тях, за всеки вкус и според всяко желание.

Кому е нужно всичко това?

Ако мислите, че с ASCII Art не може да се стигне по-далеч от крещящи надписи, стилизирани рози и ръбати плюшени мечета, много се лъжете. Изплетени от букви могат да се видят доста убедителни творби, дори и портрети, в тях ще разпознаете известни личности, любими звезди, популярни комикс герои. Добрите ASCII-художници твърдят, че използват Notepad за своите проекти. А ние не им вярваме много. Дори и да не послужват, не е необходимо вие да се мъчите, защото съществуват доста удобни помощни средства, с чиято помощ можете да стигнете много далеч. Съвсем лесно е да си направите даже собствен ASCII автопортрет, който да пускате в чата, вместо JPEG, когато някой ви поиска снимка. Дори и да не ви разпознаят по него на следващата чатърска разпивка, със сигурност ще разсмеете много хора. За целта трябва да използвате програма конвертор. Има много такива в Интернет и всички работят по един и същ начин. Трябва да укажете файл с ваша фотография в JPEG, GIF, BMP или друг популярен формат и от него се създава еквивалентно ASCII изображение. Без никакви усилия и без нужда от капка талант от ваша страна. Ако все пак ви се намира в повечко талант, трябва непременно да обърнете внимание на някоя по-сериозна програма за ASCII Art.

Едно от най-добрите се нарича

JavE

Софтуерът е безплатен (freeware) и можете свободно да го изтеглите от www.jave.de. За жалост, инсталацията му не е съвсем лесна, тъй като използва Java виртуална машина, за да работи. Програмната платформа на Java разделя изпълнимия код от истинската операционна система и създава една изкуствена междинна среда за изпълнение на програмите – виртуалната машина. Основно предимство е възможността един и същ код да работи върху всякакъв хардуер и различни операционни системи. Много бизнес-приложения разчитат на Java, която е доста удобна и гъвкава и като среда за разработка. Технологията също така е широко използвана в Интернет.

Както казахме, JavE използва Java, поради което можете да го стартирате и под Windows, и под Linux, и под каквато друга операционна система решите, стига да има разработена виртуална машина на Java за нея.

Самата Java инсталация се разпространява отделно от Sun Microsystems и може да бъде изтеглена от сайта им от адрес: *http://java.sun.com/j2se/1.4.2/download.html*

Изтеглете пакета J2SE и го инсталирайте при вас. JavE няма собствен изпълним файл. В Windows се стартира от Command Prompt (или с Run Program от Start менюто) с командата java –jar jave5.jar. За по-лесно, направете си shortcut, с който бързо да стартирате командата. Щраквате с десен бутон върху десктопа, избирате New и Shortcut. В полето Command line попълвате горната команда (java –jar jave5.jar).

Ако нещо не работи – проверете дали правилно е инсталирана виртуалната машина. Като напишете java в командния ред, операционната система трябва да ви отговори с един помощен екран, изпълнен с различните стартови опции на Java.

Инсталацията е може би малко сложна, но определено си заслужава допълнителното усилие, защото получавате програма с невероятни възможности. Можете да рисувате с различни дебелини, прави, елипси, правоъгълници, така както правите това в Paint. Можете да запълвате нарисуваните фигури, да конвертирате файлове с картинки (за което вече говорихме). Можете да си създавате запазени знаци и надписи. За надписите в ASCII Art има 195 различни шрифта, с които да експериментирате в секцията FIGlets. Всеки FIGlet представлява шрифт, буквите на който сами представляват ASCII Art изображения. Представете си букви, които са съставени от други букви. Забавно, но и полезно. Това, което напишете в чата с FIGlet, ще прочетат абсолютно всички. То ще доминира над всички останали писания. FIGlet шрифтовете също се инсталират допълнително (след инсталацията на Java-та, това не може да ви уплаши), като трябва да се изтеглят от сайта на JavE (www.jave.de).

В менюто за специални ефекти ще срещнете и други забавни модули. На единия от тях подавате математически функции, а той чертае възможно най-прецизно тяхното изображение в декартовата координатна система. Е, не е като MATLAB, дори и до графиките на Excel не може да се доближи, но е най-добрата графика, която можете да си имате в текстови режим.

Съответно и 3D модулът не е 3D Studio Max, но дори и само концепцията за триизмерни изображения в текстови режим е толкова смахната, че просто не може да бъде равнодушно подмината. Представете си Doom III в текстови режим. Добре, добре – по-добре не си го представяйте. Малко се поувлякох май.

Като заговорихме за игри, в JavE има две демонстрационни. Те са добрият стар тетрис и една не по-млада игра с лабиринт. В ClipArt галерията на JavE е пълно с готови картинки, от които можете да черпите вдъхновение, или направо готов изходен продукт.

Още много готови изображения, както и информация за ASCII арта, може да ви достави вашият верен приятел Google. Един любим адрес, с много информация и добра галерия е www.chris.com/ascii/

Мои неща за съжаление няма да ви покажа, защото се притеснявам. Иначе съм рисувал с молив. Рисувал съм и с химикалка. Рисувал съм с туш. Рисувал съм с пастели. Рисувал съм с разни шарени боички. Рисувал съм с пръчка по пясъка. Рисувал съм с горящ въглен в хладния нощен въздух. Рисувал съм с Adobe Photoshop. Рисувал съм с Corel Draw. Рисувал съм с Gimp (един съвсем безплатен продукт, който заслужава собствено отделно представяне). Рисувал съм дори и с Microsoft Paint и то много повече отколкото здравият разум предполага. Обичам да рисувам. Но рисуването с букви бе последното забавление, което успя да спре за мен времето пред компютъра и да ме накара да си легна с първи петли (да не се бърка с "кокошките", което означава нещо съвсем различно).

Иван Дончев

Сблъсъкът на новите процесори от Intel и AMD

Числото „600" след името на процесора вече не показва тактовата честота – 600-те MHz бяха преминати още преди години. 6xx е новата серия процесори на Intel – поредните процесори, които се наименуват с моделен номер вместо мегахерци. Досега Intel бяха обявили две настолни фамилии: 3xx (Celeron) и 5xx (Pentium4). Мобилните им процесори също се маркират с 3xx (Celeron-M), 5xx (Pentium4) и 7xx (Pentium-M). За сървърните фамилии (Xeon, Xeon MP и Itanium2) както и върховите модели Pentium4 – XE все още не се използват моделни номера.

трите използват един и същ подход – когато се активират – множителят се превключва на 14x и съответно тактовата честота спада от максималната на 2800MHz (14x200). Същевременно се намалява и захранващото напрежение. В резултат консумацията (и температурата) спадат. C1E и TM2 се поддържат и от по-новите P4-5xx (5xxJ).

Също както P4-5xxJ новите P4-6xx поддържат NX-bit (затруднява достъпа на приложенията до части от паметта, които не са им предоставени от операционната система. Затруднява вирусите и забиването на целия компютър заради бъгове в някоя програма). Освен това P4-6xx са първите масови настолни процесори на Intel, които поддържат x86-64bit режимите, въведени от AMD с Opteron/Athlon64. Intel наричат тази технология EM64T (Extended Memory 64 Technology – разширена памет 64), но на практика разширеният обем памет, който не е единствената ѝ полза – x86-64 добавя по 8 допълнителни x86 и SSE регистри и позволява директна манипулация на 64-битови числа. Засега x86-64 се поддържа само от Linux, а Windows XP x64 се очаква през април. EM64T за разлика от AMD64 изисква активиране на PAE36 в BIOS и операционната система. Първоначалните тестове показват, че Athlon64 печели повече от преминаването към 64-битови приложения, отколкото P4-6xx. Директното сравнение обаче е неуместно (и от него не може да се извади заключението, че Intel са направили по-нескопосана 64-битова поддръжка или по-вероятното, че 64-битовите приложения, са оптимизирани за Athlon64, понеже той е на пазара вече от години), тъй като влияние върху производителността оказват не само AMD64/EM64T, а и всички модули на процесорите, които са твърде различни при A64 и P4.

P4-6xx са изградени от 169 милиона транзистора, заемащи 135 кв.мм площ (P4-5xx – 125 милиона транзистора, 112 кв.мм). Първоначално ще се предлагат 4 модела: 630 (3GHz), 640 (3.2GHz), 650 (3.4GHz), 660 (3.6GHz). Въпреки по-големия брой транзистори P4-6xx имат малко по-малка консумация от P4-5xx (но по-голяма от Athlon64). Явно заедно с увеличението на кеш паметта инженерите на Intel са внесли промени и в други участъци на чипа.

Все още не е обявен, но до средата на годината се очаква да се появи и P4-670, работещ на 3.8GHz (колкото най-бързия P4-5xx). Всички P4-6xx използват новия LGA775 цокъл, въведен с P4-5xx.

Като цяло покупката на P4-6xx е обоснована, само ако ще се използва с 64-битова операционна система и поради една или друга причина не може да се вземе Athlon64 (компютърът ще се използва предимно за някое от малкото приложения, които са по-бързи при P4 или купувачът е фен на Intel). Повишението на производителността в стандартния 32-битов режим е пренебрежимо малко в сравнение с увеличението в цената.

Pentium4 XE 3.73GHz

Досегашните eXtreme Edition процесори на Intel използваха 130nm P4 ядро с 512K кеш от второ ниво (L2) и 2MB кеш от трето (L3), най-големият LGA775 модел работеше на 3.46GHz с 266MHz/1066QPB шина. При равна тактова честота обикновеният P4 130nm е по-бърз от P4 90nm (въпреки по-големия кеш при 90nm). Затова 130nm P4XE (който допълнително има 2MB L3 кеш и 1066QPB шина) на 3.46GHz при някои приложения е по-бърз от 90nm P4 570 (3.8GHz).

Новият P4XE 3.73GHz има същото ядро като P4-6xx процесорите (90nm, 2MB L2 кеш, HX-bit, x86-64), но използва по-бързата 266MHz/1066QPB шина като предшественика си (3.46GHz P4XE). Кешът от второ ниво е по-бърз в сравнение с този от трето. Новият P4XE освен това допълнително поддържа SSE3 и има с 266MHz по-висока тактова честота. Продава се за над 1000$. Въпреки това едва ли заслужава наименованието „Extreme" – в редки случаи 130nm P4XE 3.46GHz е по-бърз. Единственото предимство на новия P4XE пред необявения P4-670 е по-бързата системна шина, което не води до значително подобрение. Доста по-евтиният P4-570 понякога също е по-бърз от новия P4XE (заради малко по-бързия кеш и 66-те мегахерца в повече).

P4XE 3.73GHz има вградена C1E/TM2/EIST поддръжка, но на практика тя не се използва, защото стандартният му множител е 14x (14x266.(6)=3733) и няма накъде по-надолу да се смъква.

AMD Opteron "E4"

Дългоочакваната E4-ревизия на 90nm "Hammer" ядрото най-накрая видя бял свят. За съжаление все още не в Athlon64/FX, а само в сегмента на сървърите и работните станции. E4 ревизията е с оптимизиран контролер за достъп до паметта (DualDDR400), подобрено бързодействие на някои модули и най-важното – добавена е поддръжка на SSE3 инструкциите. Новите Opteron процесори работят на честота до 2.6GHz (колкото Athlon64FX-55), поддържат 1000MHz/2000DDR HyperTransport връзки. Използ-

Pentium4 6xx

Intel е полупроводниковият производител с най-голям оборот в света. Фабриките на Intel използват едни от най-модерните технологии. Въпреки това стана очевидно, че архитектурата NetBrust (Pentium4) не може да достигне кой знае колко по-висока от 3.8GHz-4GHz тактова честота (при настоящата 90nm производствена технология) ако се използват конвенционални въздушни охладителни системи (радиатор+вентилатор). IBM PowerPC G5 процесорите също достигнаха един подобен таван, но Apple решиха да използват водно охлаждане в най-мощните си PowerMac, за да удържат обещанието си за 2.5GHz Mac (и за да не изостанат съвсем по производителност от PC-тата).

Intel предпочетоха да обявят, че „тактовата честота вече не е най-важното" и че „повече ползи за потребителите ще има като се наблегне на допълнителните функции и възможности".

Подобренията в P4-6xx спрямо P4-5xx са няколко. Кеш паметта от второ ниво е увеличена от 1MB на 2MB. По принцип по-голямата кеш памет води до по-голяма производителност защото процесорът получава бърз достъп (кеш паметта е вградена в процесора и работи на неговата тактова честота за разлика от RAM паметта) до по-голяма част от необходимите му данни. За съжаление при P4-6xx/2MB по-големият обем на кеша води и до по-голямо забавяне при четене/запис (17% по-голямо спрямо P4-5xx/1MB). Повечето приложения все пак получават известно ускорение (от 0 до 10%), а при една малка част се наблюдава забавяне от около 3%.

P4-6xx поддържат и пълния набор технологии за пестене на енергия и охлаждане – C1E (активира се при липса на натоварване на процесора), Thermal Monitor 2 (активира се при достигане на определена температура), EIST (активира се при непълно натоварване на процесора). И

ват Socket940 (с буферирана памет) и имат моделни номера 152 (еднопроцесорен вариант), 252 (за до двупроцесорна работа), 852 (за до осемпроцесорна работа). Скоро се очаква и Athlon64 процесорите да преминат на E4-ревизия, а след тях и всички останали 90nm AMD процесори.

Все още няма много приложения, оптимизирани за SSE3, но тези, които са, показват, че Opteron не печели от SSE3 толкова, колкото P4. Възможните обясненията са подобни на тези за x86-64 поддръжката в P4-6xx – SSE3 инструкциите се обработват по-неефективно в AMD процесори, SSE3 приложенията все още са оптимизирани за P4, голяма част от подобрението при P4 се дължи на HyperThreading-SSE3 инструкциите или на 3DNow!Pro инструкцията, която Opteron поддържа отдавна.

AMD Sempron 90nm

Тихомълком AMD пуснаха в продажба Sempron процесори за Socket754 (т.е. Athlon64 с по-малко кеш памет и изключена x86-64 поддръжка), произведени по 90nm технология.

Досега всички Sempron процесори освен 3100+ (1.8GHz, 256K L2 кеш) използваха старите AthlonXP ядро и SocketA. 90nm Sempron засега се предлага в три модела: 3000+ (1.8GHz, 128K L2), 2800+ (1.6GHz, 256K L2) и 2600+ (1.6GHz, 128K L2). Производителността им е сравнима с тази на Celeron-D, работещ на близка тактова честота.

Благодарение на новите евтини S754 процесори вече и потребителите с по-ограничен бюджет могат да се възползват от предимствата на новата платформа (вграден в процесора контролер на паметта, чипсети поддържащи по-съвременни интерфейси в сравнение със SocketA продуктите).

Единственият недостатък на Sempron S754 е липсата на x86-64 поддръжка. AMD я деактивират в процесорите си от нисък клас, за да може по-скъпите Athlon64 да изглеждат по-привлекателни. Най-вероятно Sempron ще получат x86-64 след като Intel я активира в Celeron процесорите (което се очаква да стане през лятото).

Стоян Спахиев

Процесор	Цокъл (гнездо)	Ядро	GHz	Системна шина		Използваем кеш	RAM памет, синхронна[2]		I/O, GB/s	Цена в USD
				MHz	GB/s [1]		Тип	GB/		
Sempron 2800+	SocketA(462)	130nm	2GHz	333	2.7	128K+256K	PC2700	5.4	1	90$
Sempron 3000+	SocketA(462)	130nm	2GHz	333	2.7	128K+512K	PC2700	5.4	1	105$
AthlonXP 2800+	SocketA(462)	130nm	2.08GHz	333	2.7	128K+512K	PC2700	5.4	1	140$
AthlonXP 2700+	SocketA(462)	130nm	2.16GHz	333	2.7	128K+256K	PC2700	5.4	1	130$
AthlonXP 3000+	SocketA(462)	130nm	2.16GHz	333	2.7	128K+512K	PC2700	5.4	1	165$
AthlonXP 3000+	SocketA(462)	130nm	2.1GHz	400	3.2	128K+512K	PC3200	6.4	1	165$
AthlonXP 3200+	SocketA(462)	130nm	2.2GHz	400	3.2	128K+512K	PC3200	6.4	1	220$
Sempron 2800+	Socket754	90nm Sol	1.6GHz	1600	12.8	128K+256K	PC3200	3.2	6.4	88$
Sempron 3000+	Socket754	90nm Sol	1.8GHz	1800	14.4	128K+128K	PC3200	3.2	6.4	101$
Sempron 3100+	Socket754	130nm Sol	1.8GHz	1800	14.4	128K+256K	PC3200	3.2	6.4	150$
Athlon64 2800+	Socket754	130nm Sol	1.8GHz	1800	14.4	128K+512K	PC3200	3.2	6.4	155$
Athlon64 3000+	Socket939	90nm Sol	1.8GHz	1800	14.4	128K+512K	PC3200	6.4	8	163$
Athlon64 3000+	Socket754	130nm Sol	2GHz	2000	16	128K+512K	PC3200	3.2	6.4	163$
Athlon64 3200+	Socket754	130nm Sol	2GHz	2000	16	128K+1M	PC3200	3.2	6.4	208$
Athlon64 3200+	Socket939	90nm Sol	2GHz	2000	16	128K+1M	PC3200	6.4	8	208$
Athlon64 3200+	Socket754	130nm Sol	2.2GHz	2200	17.6	128K+512K	PC3200	3.2	6.4	208$
Athlon64 3400+	Socket754	130nm Sol	2.2GHz	2200	17.6	128K+1M	PC3200	3.2	6.4	238$
Athlon64 3500+	Socket939	90/130nm Sol	2.2GHz	2200	17.6	128K+512K	PC3200	6.4	8	288$
Athlon64 3400+	Socket754	130nm Sol	2.4GHz	2400	19.2	128K+512K	PC3200	3.2	6.4	238$
Athlon64 3700+	Socket754	130nm Sol	2.4GHz	2400	19.2	128K+1M	PC3200	3.2	6.4	470$
Athlon64 3800+	Socket939	130nm Sol	2.4GHz	2400	19.2	128K+512K	PC3200	6.4	8	643$
Athlon64 4000+	Socket939	130nm Sol	2.4GHz	2400	19.2	128K+1M	PC3200	6.4	8	729$
Athlon64FX-55	Socket939	130nm Sol Str	2.6GHz	2600	20.8	128K+1M	PC3200	6.4	8	827$
Celeron	Socket478	130nm	2.8GHz	400	3.2	12Киор+128K	PC1600	3.2	1	103$
Celeron D 335/J	S478/LGA775	90nm Str	2.8GHz	533	4.2	12Киор+256K	PC2100	4.2	1	103$
Pentium4 A	Socket478	90nm Str	2.8GHz	533	4.2	12Киор+1MB	PC2100	4.2	1	163$
Pentium4 E	Socket478	90nm Str	2.8GHz	800	6.4	12Киор+1M	PC3200	6.4	1	178$
Pentium4 520/J	LGA775	90nm Str	2.8GHz	800	6.4	12Киор+1M	PC3200	6.4	1	163$
Pentium4**	Socket478	130nm	2.8GHz	800	6.4	12Киор+512K	PC3200	6.4	1	178$
Celeron D 340/J	S478/LGA775	90nm Str	2.93GHz	533	4.2	12Киор+256K	PC2100	4.2	1	117$
Pentium4 A 515	LGA775	90nm Str	2.93GHz	533	4.2	12Киор+1M	PC2100	4.2	1	155$
Celeron D 345/J	S478/LGA775	90nm Str	3.06GHz	533	4.2	12Киор+256K	PC2100	4.2	1	128$
Pentium4 E	Socket478	90nm Str	3GHz	800	6.4	12Киор+1M	PC3200	6.4	1	178$
Pentium4 530/J	LGA775	90nm Str	3GHz	800	6.4	12Киор+1M	PC3200	6.4	1	178$
Pentium4 630	LGA775	90nm Str	3GHz	800	6.4	12Киор+2M	PC3200	6.4	1	224$
Pentium4**	Socket478	130nm	3GHz	800	6.4	12Киор+512K	PC3200	6.4	1	178$
Pentium4 E	Socket478	90nm Str	3.2GHz	800	6.4	12Киор+1M	PC3200	6.4	1	218$
Pentium4 540/J	LGA775	90nm Str	3.2GHz	800	6.4	12Киор+1M	PC3200	6.4	1	218$
Pentium4 640	LGA775	90nm Str	3.2GHz	800	6.4	12Киор+2M	PC3200	6.4	1	273$
Pentium4	Socket478	130nm	3.2GHz	800	6.4	12Киор+512K	PC3200	6.4	1	218$
Pentium4 XE	Socket478	130nm	3.2GHz	800	6.4	12Киор+2M	PC3200	6.4	1	925$
Pentium4 E	Socket478	90nm Str	3.4GHz	800	6.4	12Киор+1M	PC3200	6.4	1	278$
Pentium4 550/J	LGA775	90nm Str	3.4GHz	800	6.4	12Киор+1M	PC3200	6.4	1	278$
Pentium4 650	LGA775	90nm Str	3.4GHz	800	6.4	12Киор+2M	PC3200	6.4	1	401$
Pentium4	Socket478	130nm	3.4GHz	800	6.4	12Киор+512K	PC3200	6.4	1	278$
Pentium4 XE	Socket478	130nm	3.4GHz	800	6.4	12Киор+2M	PC3200	6.4	1	1000$
Pentium4 XE	LGA775	130nm	3.4GHz	800	6.4	12Киор+2M	PC3200	6.4	1	1000$
Pentium4 XE	LGA775	130nm	3.46GHz	1066	8.5	12Киор+2M	PC2-4200	8.5	1	1000$
Pentium4 560/J	LGA775	90nm Str	3.6GHz	800	6.4	12Киор+1M	PC3200	6.4	1	417$
Pentium4 660	LGA775	90nm Str	3.6GHz	800	6.4	12Киор+2M	PC3200	6.4	1	605$
Pentium4 570J	LGA775	90nm Str	3.8GHz	800	6.4	12Киор+1M	PC3200	6.4	1	637$
Pentium4 670	LGA775	90nm Str	3.8GHz	800	6.4	12Киор+2M	PC3200	6.4	1	Очаква се
Pentium4 XE	LGA775	90nm Str	3.73GHz	1066	8.5	12Киор+2M	PC2-4200	8.5	1	1000$

** на тази честота обикновено се срещат Pentium4 процесори и с по-бавна системна шина и/или по-малко кеш

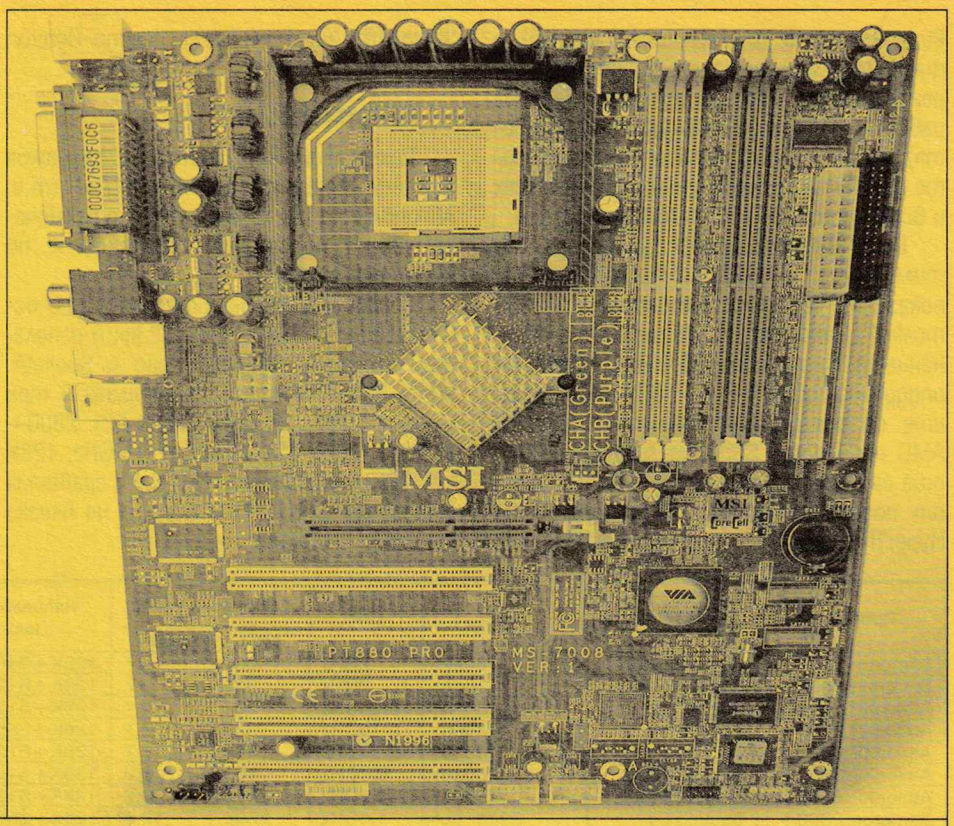
1. Системната шина и контролерът на паметта при Opteron/A64 са вградени в процесора. За връзка с останалите устройства (чипсет, портове и слотове) вместо системната шина (както при AXP, P4 и останалите процесори) се използват HyperTransport връзки – скоростта им е дадена в графа "Периферия" (I/O).

2. Синхронно, т.е. еднакви тактови честоти на RAM паметта и процесорната шина; пропускателният капацитет (графа „GB/s") може да е различен при един и същ тип памет в зависимост от това дали контролерът е едно- или двуканален. Когато контролерът е в чипсета (а не в процесора), са дадени данни за най-добрия чипсет за съответната платформа (най-често двуканален)

3. Socket940 процесорите изискват специална буферирана памет, която е предназначена за сървъри и е малко по-бавна.

Pentium4 платформи от VIA

Половин година след Intel и VIA пуснаха чипсети за Pentium4/Celeron дъна, поддържащи PCI Express и DDR-II памет.



PT880 Pro

Досегашният върхов модел VIA PT880 поддържаше процесорни шини 100 MHz/400 QPB, 133MHz/533QPB, 200MHz /800QPB, двуканален контролер за до DDR400 (PC3200) памет, контролер за AGP8x видеоплатки и 1GB/s връзка към южния мост. Новият PT880 Pro модел добавя поддръжка за 266MHz/1066QPB процесорна шина, DDR-II памет (400/PC2-3200, 533/PC2-4300, 667/PC2-5400) и 4 PCI Express линии, които да се обединят в един PCIe слот (физически x16, електрически x4) – в него може да се сложи PCIe видеоплатка.

Чипсетът поддържа едновременната работа на AGP и PCIe платките (VIA наричат този режим "DualGFX"). Те, естествено, не могат да работят в SLI режим (nVidia въведоха изкуствено ограничение в драйверите на GeForce, което забранява SLI режима за всички чипсети освен nF4 SLI), но могат да се използват за увеличаване на броя на мониторите или за включването на Radeon и Geforce в един компютър.

PT880 Pro е особено интересен модел за хората, които искат да ъпгрейднат сегашните си системи (с DDR400 модули и AGP8x платка) към ново дъно (поддържащо съвременните технологии), но наведнъж да купуват заедно с него и DDR-II памет и PCIe видеоплатка – някои PT880 Pro дъна ще имат както старите, така и новите слотове – съответно покупката на някои от елементите може да се отложи за по-добри времена (по-ниски цени).

Intel i915/i925 поддържат максимум DDR-II/533, а PT880Pro/PT894/Pro поддържат и DDR-II/667, което, имайки предвид афинитета на Pentium4 към големия пропускателен капацитет, ще се отрази положително на производителността (стига да се намерят DDR-II/667 модули на разумни цени).

PT894 Pro

PT894 Pro има същите функции като PT880 Pro, но AGP8x контролерът е заменен с PCI Express x16 (с пълните 16 PCIe линии). 4-те допълнителни PCI Express линии си остават – заедно с основната видеоплатка (в пълния x16 PCIe слот) може да се използва и втора – същият DualGFX режим като при PT880 Pro, само че с две PCIe платки.

PT894

В олекотения вариант на PT894 Pro единствената промяна е деактивирането на две от четирите допълнителни PCIe линии (оставащите две се очаква да се използват за PCIe x1 слотове) и липсата на официална DualGFX поддръжка. Едва ли нещо ще попречи на производителите на дънни платки да направят модели с втори физически PCIe x16 слот, към който да са свързани само две PCIe линии (при положение че има i915 дъна с два PCIe x16 слота, един от които е само с една електрическа линия). Естествено производителността на видеоплатката, поставена в такъв x2 слот, ще е по-ниска, отколкото ако се постави в x16 слот.

Южен мост

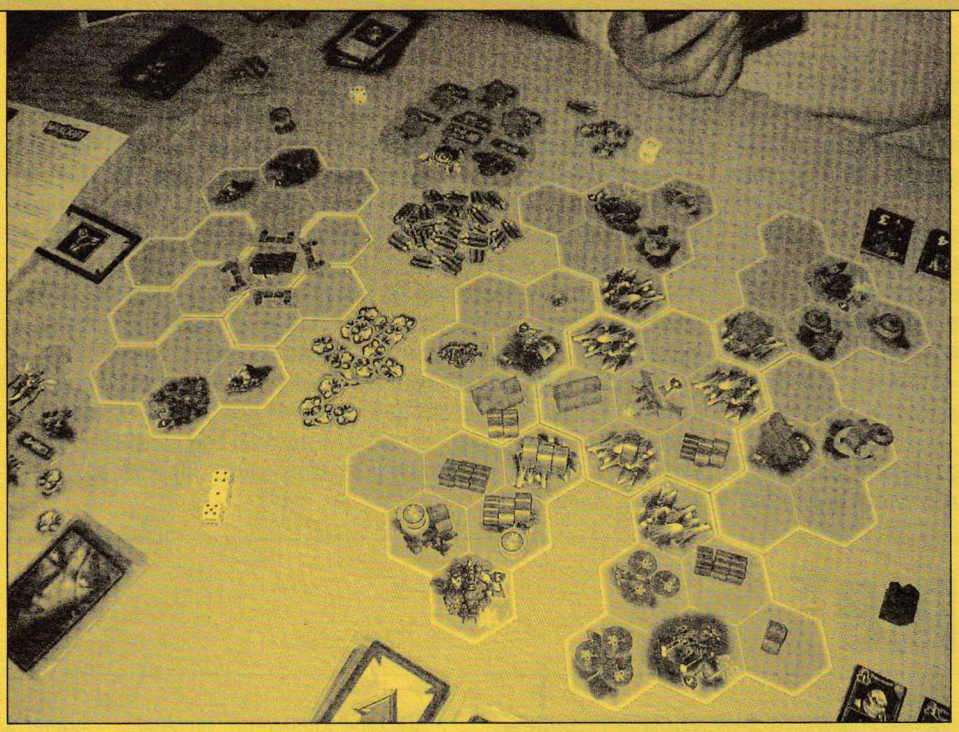
И трите най-нови чипсета на VIA се обявяват за работа с настоящия VT8237 южен мост (8бр. USB2.0, 2бр. SATA порта с RAID, ATA133, 5+1/96kHz/20bit звук, 100Mbps LAN и т.н.). Спорадично се споменава дългоочакваният VT8251 (който има 4 бр. SATA портове и добавя High Definition Audio/7+1/192kHz/32bit звук и 2бр. PCIe x1 линии). Миналата година K8T890 (VIA чипсет за Athlon64; поддържа PCIe x16 и 4бр. PCIe x1 линии без официален DualGFX режим, който се очаква в K8T890Pro) бе обявен с VT8251. Изглежда новият южен мост изостава от графика и затова PT880Pro/PT894/Pro се обявяват с по-стария. Изоставането може би се потвърждава и от слуховете за междинна модификация на южния мост – VT8237A, който ще има HD Audio, но не и допълнителни SATA портове или PCIe x1 линии.

Intel

Чипсетите на Intel като цяло са по-скъпи от продуктите с подобни характеристики на VIA, SiS или Uli. Същевременно много производители на дъна предлагат модели с i915P и i915G (които поддържат DDR400 и DDR-II/533, PCI Express x16, до 200MHz/800QPB шина) само с DDR слотове. Затова Intel пуснаха малко по-евтини варианти с изключена DDR-II поддръжка – i915PL и i915GL ("G" навсякъде означава, че чипсетът има и вградено видео). При избора на дъно трябва да се внимава, защото има още два олекотени варианта - i915GV (i915G без PCIe x16) и i910GL (i915GL без PCIe x16 и шина само до 133MHz/533QPB).

Официално най-малкият модел Pentium4 процесор за LGA775 „цокъл" е P4 520 (2.8GHz, 1MB кеш, 800QPB шина, HyperThreading – виртуален „втори" процесор – увеличава производителността със средно около 10%). Поради интереса на потребителите от процесори в диапазона (по цена и производителност) между най-бързия Celeron (345, 3GHz, 256K кеш, 533QPB шина, без HyperThreading) и P4 520 Intel започнаха да продават P4 515 (2.93GHz, 1MB кеш, 533QPB, без HyperThreading) и P4 505 (като 515, но работещ на 2.66GHz).

Стоян Спахиев



WarCraft: The Boardgame

Както може би се досещате, повечето компютърни игри са произлезли от различни остарели вече игри за маса. Такива примери има много.

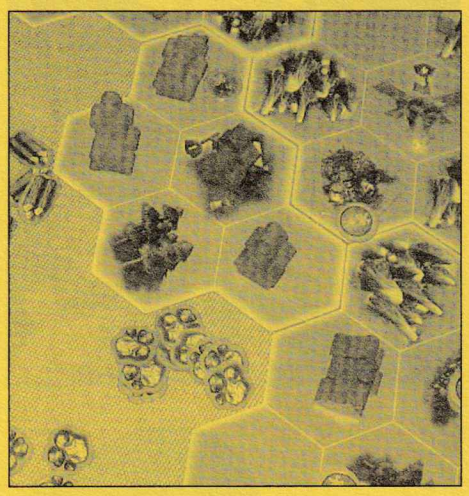
Едва ли някой ще се изненада, но през последните две-три години пазарът за настолни забавления претърпя сериозни промени в това отношение. Една от тях е именно фактът, че тези класически "стари" игри вече са развити достатъчно, имат доста ревизии и интересът към тях спада с всяка изминала година. Логично, разработчиците в бранша започнаха да търсят източници на вдъхновение за нови заглавия и естествено, погледнаха първо към PC пазара. Така се появиха игрите по Age of Empires, Civilization, Doom 3 и ...WarCraft 3. В този брой ще ви представим именно настолната игра за маса WarCraft 3, разработена от студиото Fantasy Flight.

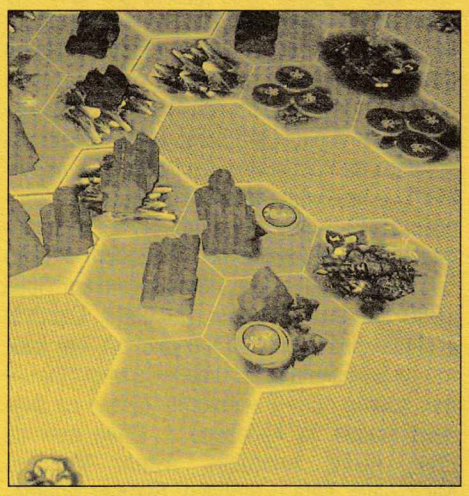
За най-голямо съжаление авторите на играта от Fantasy Flight са решили, че всеки, който си купи WarCraft: The Boardgame, трябва да е фен и на компютърната игра и затова в реализацията са допуснали няколко грешки. Основната е липсата на имена на чудовищата. Така, както се оплакват много играчи, в един момент се стига до фрази от типа на:

"Сега те нападам с тази летялка"

или "Този пешак ти нанася 2 щета", което е първа крачка към разваляне на удоволствието от играта. Сигурен съм, че любителите на такъв тип игри знаят колко е важно да се идентифицираш с героите си, за да усетиш истинския кеф.

Иначе под капака на играта, оцветен с логото на компютърната игра, се крият приятни дървени фигурки за пехотата, летящите единици и стрелящите войни, дневниците на героите, ръководството за игра, зарове и картонени шестоъгълници с терени и ресурси. Към тях има и така наречените "experience" cards, които пресъздават по-култови моменти от компютърната игра.





В WarCraft: The Boardgame трябва да правите почти всичко, което правите и в PC варианта. Най-основният икономически аспект е събирането на ресурси – злато и дърво. След това ще трябва да отделите време за защита на града си и най-накрая ще трябва да победите противниците си. В настолния WarCraft има всички раси, които можете да срещнете и в оригиналната игра, а именно

хора, елфи, немъртви и орки

Ходът в тази настолна игра протича в следния ред: Първо трябва да местите воините си, като наземните единици се придвижват с един шестоъгълник на ход, а летящите – с два. След това в реда си ще трябва да оберете наличните ресурси. Тук авторите от Fantasy Flight са решили ситуацията с едно леко дебалансиращо решение. Всеки път, когато добивате ресурс от мина, трябва да мятате зар. Ако метнете 3-ка, това автоматично активира изчерпването на дадения ресурс и той свършва след няколко хода при добър късмет. Казвам добър късмет, защото ако и на следващия ход метнете 3-ка, ще трябва да се простите с мината си во веки.

В следващата фаза играчите трябва да поставят териториите, войниците и сградите, които са закупили благодарение на ресурсите си в предишния ход. След това те трябва да заявят новите си покупки, които ще са на разположение в следващия. Нещата, които можете да напазарувате, са следните – нови армии, ъпгрейд на стари войници или покупка на нови сгради.

Битките се провеждат по следния начин – нападателят мята 6-стенен зар, като ако противникът има 3 защита, атакуващият трябва да метне 3 или по-малко.

Цялостните отзиви за WarCraft: The Boardgame са по-скоро положителни. Въпреки известните критики за дисбаланс в правилата за добиване на ресурси и пренебрегването на не-PC феновете на WarCraft (все пак има и книги по темата), тази настолна игра се нарежда сред успешните в бранша. Съвсем скоро от Fantasy Flight пуснаха експанжън за нея, а до края на годината се очакват още новости по темата. Радостно е, че WarCraft: The Boardgame може да се намери и в България.

Орлин Широв

Време беше. След като всички вече са наясно с огромния потенциал, който притежават игрите като източник на забавление, индустрията започва да работи усилено в посока повече публичност и използването на класически инструменти за популяризация. Като една алея на славата за най-добрите от най-добрите в света на видео удоволствието например.

Алеята на славата беше открита в началото на март в развлекателния център Metreon, намиращ се в самия център на Сан Франциско. Това е първата по рода си инициатива за израз на уважение не само към хора, но и към виртуални образи, променили отношението на вече няколко поколения към организирането на свободното време. Изграждането на алеята е съвместно начинание на ежегодното изложение Games Developers Conference (GDC) и VSC Consulting.

Идеята на организаторите е ежегодно да бъдат номинирани събития и личности от гейминдустрията, като шест от тях да бъдат удостоявани с честта на постоянна звезда в знак на респект. Принципът на разпределение на наградите включва две "звезди" за цялостно творчество (т.е. на геймдизайнери), както и четири за игри и образи от игри. Всичко започва през миналия октомври при провеждането на традиционния GDC, когато номинациите излъчват като победители Нолан Бушнел, създателят на играта Pong, Шигери Миамато, "баща" на Супер Марио, играта Halo, както и и героите Link (Legend of Zelda), Mario и Sonic the Hedgedog. За номинираните са гласували както представители на самите геймстудия и техните издатели, така и журналисти от специализирани издания.

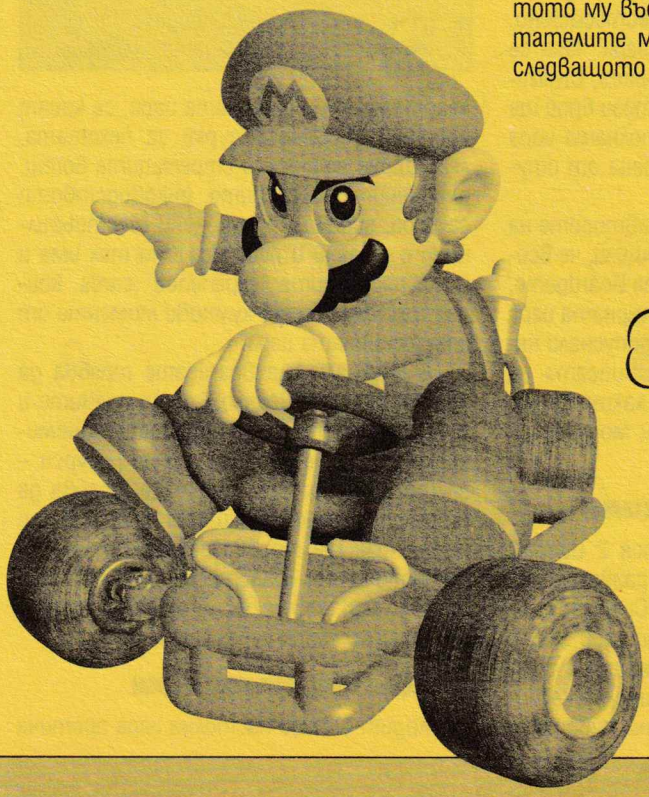
Алеята на геймславата е отворена и може да бъде посещавана от желаещите по всяко време. Ние все още не стягаме куфари за Сан Франциско, но пък след няколко години Walk of Game може да стане по-известен и по-посещаван от Walk of Fame в Холивуд, кой знае?!

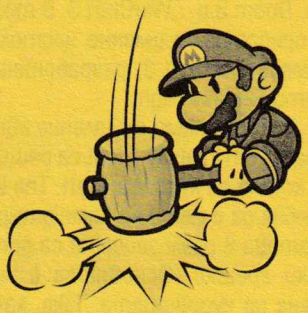
Walk of Game*

Спечелилите през 2004 година

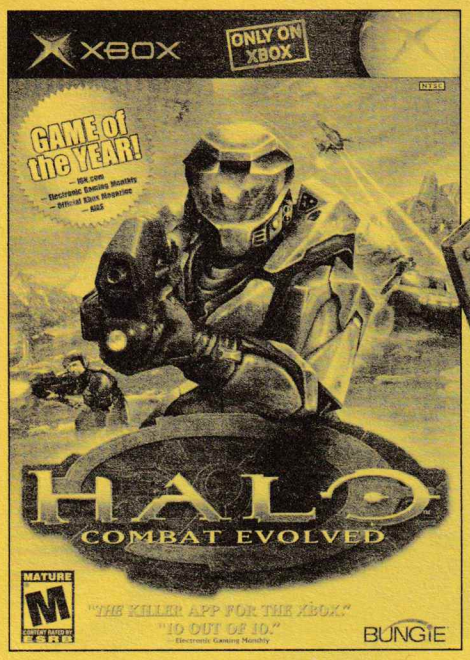
Нолан Бушнел, пионер – Бушнел е наричан „Баща на индустрията за видео игри". Причините за това не са една и две. През далечната 1972 година той създава играта Pong – две тънки чертички, които се движат по екрана и с чиято помощ трябва да уцелите подскачащо топче, докато другият играч не пропусне. Благодарение на Pong популярност получава друго известно име в индустрията, Atari, които започват да продават игралните си автомати и по-късно телевизионните си конзоли с невиждани темпове именно благодарение на добавената стойност, която Бушнел им дава със своя софтуер. През 1980 година Бушнел създава Catalyst Technologies – бизнес инкубатор, от който са излезли над 20 имена за индустрията, които поне в нейното начало са значели много за прогреса ѝ. Сред тях са Etak, ACTV, Androbot, Axlon, Magnum Microwave, Irata и ByVideo. Бушнел притежава няколко патента от зората на разработката на игри и е създател на патенти за други индустрии. Благодарение на негови разработки днес можем да говорим за основни принципи в игрите като придвижване, графични стандарти, изкуствен интелект и др.

Шигеру Миамото, дизайнер – роден е през 1952 година в село край Киото, Япония. Сред основните му качества са жаждата да изучава, както и отличното въображение. През 1977 година той започва работа в японския производител на играчки Nintendo, където първоначално трябва да създава просто опаковките и рекламните материали за продуктите на фирмата. През 1980 година получава задачата да създаде първата видеоигра на Nintendo, като резултатът от усилията му са Donkey Kong и фамозния Mario. Сред неговите по-нататъшни постижения са класики за индустрията като Super Mario Bros., The Legend of Zelda, които и до днес държат рекордите за най-продавани заглавия за всички времена заради огромния си успех през 80-те години. Миамото се занимава с геймдизайн и днес, като богатото му въображение е причина за почитателите му да очакват с нетърпение следващото му хрумване.





*англ. – игра на думи с Walk of Fame, "Булевардът на славата" в Холивуд



Halo, Microsoft-базиран шутър

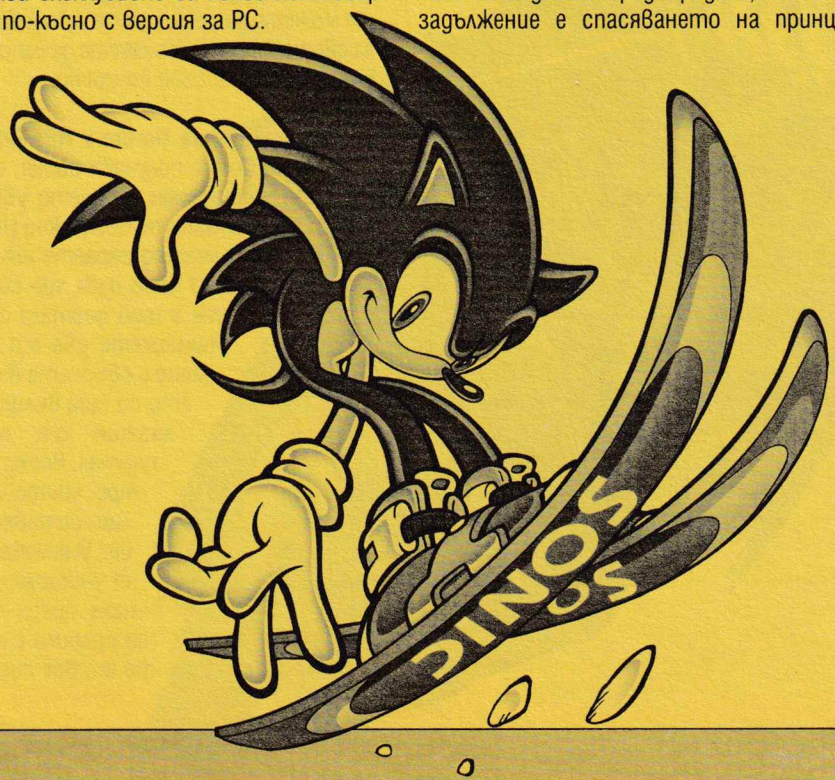
Halo е включен в първите номинации по няколко причини. Със сигурност една от тях е желанието на Microsoft да постигнат по-високо признание за тяхната конзола X-Box. Не са малко обаче и обективните фактори, които оправдават присъствието на тази игра в Алеята на славата. Като начало, разработеният от Bungie Software продукт е един от първите по рода си екшъни, включващ възможност за управление на различни превозни средства по време на сблъсъците с неприятеля. Ключов момент при Halo е и мултиплейърът през Интернет, който позволи на телевизионните конзоли да започнат да вършеят в последния бастион на PC-игрите. Halo се появи през ноември 2001 година, като беше едно от първите големи и очаквани заглавия, пуснато в продажби ексклузивно за конзолния пазар и едва по-късно с версия за PC.

Link, главен герой в Legend of Zelda

Днес Link означава много повече неща, отколкото през 1987 година. Със сигурност обаче подрастващите от тогавашното поколение асоциират с тази дума младия и напорист герой от играта Legend of Zelda. Благодарение на неговите качества поредицата Zelda е титулувана за най-популярната и най-продавана ролева игра в историята на киберзабавленията. По мнение на феновете «The Legend of Zelda: A Link to the Past" е най-доброто RPG за всички времена (ние само кимаме в знак на съгласие, но не желаем да се съгласим с категоричност – бел.ред.). Мястото на Link в измисления свят на ролевите приключения е там, където има за разрешаване сложни загадки, пътувания до алтернативни вселени или скокове във времето, когато съдбата предопредели, че негово задължение е спасяването на принцеса Zelda of Hyrulle от лапите на Ganon. Съществуват спорове дали Link е дете или възрастен. Независимо към кой лагер принадлежат спорещите, те са единодушни – Link е сред най-големите герои на всички времена.

Mario, геймикона

Mario е Nintendo и Nintendo е Mario. Едва ли има друг образ от света на забавлението, който да е толкова силно свързан със създателя си. От раждането си през 1981 година (наборче – бел.ред.) Mario извървява дълъг път през различни игри на Nintendo, в които среща брат си Луиджи, спасява принцеса Праскова и побеждава най-големия си враг Bowser. Марио е икона и един от първите разработени маркетингови проекти, чиято сила е осъзната точно на време, за да донесе слава и дебели банкови сметки за „родителите" си. Mario притежава висше образование с магистърска степен, играе голф, тенис, обича да се състезава с картинг, както и да организира гигантски партита. Спокойно можем да кажем, че докато има Nintendo, ще има и Mario – те просто се нуждаят от един друг.



Sonic the Hedgehog, син герой

Hedgehog означава „таралеж". Sonic се появява на бял свят през 1991 година и е причината за тогавашния успех на Sega на пазара за забавления. Отличителните му качества са, че е готин и има самочувствие. Оттам идва и запазената му марка "The Blue Dude with the `Tude" (англ. – Синия пич с високото самочувствие). Пътят до славата за Sonic е от по-лесните, които са възможни в индустрията. Какво пък – ако си син и нахакан, едва ли има какво да ти се опре, нали?

Александър Бойчев

PS CHEATS

BLOOD WILL TELL

Dororo режим: Изиграйте успешно глава 7.
Опция за галерия: Изиграйте успешно глава 7.
Победа над последния демон: Първо, босът ще лети около и извън мястото, където се намирате, и ще изстрелва огнени кълба срещу вас. Докато вие избягвате атаките, той ще спре за малко, но точно толкова, колкото ви трябва да се прицелите с вашия rocket launcher. Здравето му постепенно ще стигне до червено и той ще изстрелва още кълбета огън. Изчаквайте точния момент и се целете в него. Следва преместване в страни. Това една от по-лесните части на битката. Той ще започне да се движи напред-назад. Останете плътно встрани, за да го избегнете. Ударете до 1-2 пъти, за да го накарате да спре и скочете към него. Сега ще сте близо до лицето му. Това е мястото, където всъщност е уязвим. Той ще изстреля мълния към вас, ако не го ударите достатъчно пъти. След това ще ви захвърли. Повтаряйте това, докато главата му се разцепи на две. Сега той ще се опита да ви зашемети с мълнии и въздушни струи, когато излита и се приземява. Опитвайте се да избегнете атаките му, доколкото е възможно. Ако главата му е обърната с лице към вас, когато се приземява, се пригответе да избегнете новата му атака. Опитвайте се да стоите до или зад него, когато той се цели във вас. Сега трябва да се качите по опашката му и по гърба и да атакувате остриетата, които има там. Унищожете ги възможно най-бързо. Ръката на края на опашката му ще се опита да ви сграбчи. Опитайте се да избегнете ръката, но ако ви хване, се пригответе – ще ви хвърли към изстреляните от демона мълнии. Ако това се случи, се опитайте по време на хвърлянето да избегнете мястото, към което сте насочени от ръката. Когато разрушавате остриетата, опитайте се да не сбъркате посоката. Не отивайте към мълниите. Унищожавайки остриетата, премахвате и мълниите, от които трябва да се пазите. В следващата част от битката той ще атакува отново. Използвайте само меча си и нищо друго. Трябва да изпълните combo, за да го спрете, а това се получава най-добре, когато използвате само меч. С всеки ваш удар ще го забавяте, а самият вие ще бъдете отблъснати назад. След като го спрете, сърцето му се разкрива пред вас. Заредете меча си и изпълнете 48 slash combo.

Бързо покачване на нивото на меча: Открийте място като портал, откъдето излитат птици, наоколо да няма нищо друго, което да ви прекъсва. Щом се появят птиците, убийте ги с вашите arm swords, но внимавайте да не ударите портала или и той ще бъде разрушен след няколко удара. Лявата ви ръка ще покачи нивото по-бързо от дясната. И все пак с времето ще можете да достигнете прилични нива и за двете, които ще можете да използвате в битките с босове по-късно.

Повишаване на Dororo's HP: Забележете, че Dororo получава сърце, след като убие демон. Сърцето увеличава максималните възможни HP. В глава 4, когато играете от негово име за пръв път, ще се сблъсквате с три портала с вълци. Унищожете два от порталите и обърнете вниманието си към вълците, излизащи от третия портал. Всеки два или три, които убиете, ще оставят сърце. Внимавайте да не унищожите портала преди да сте се сдобили с желаните от вас сърца.

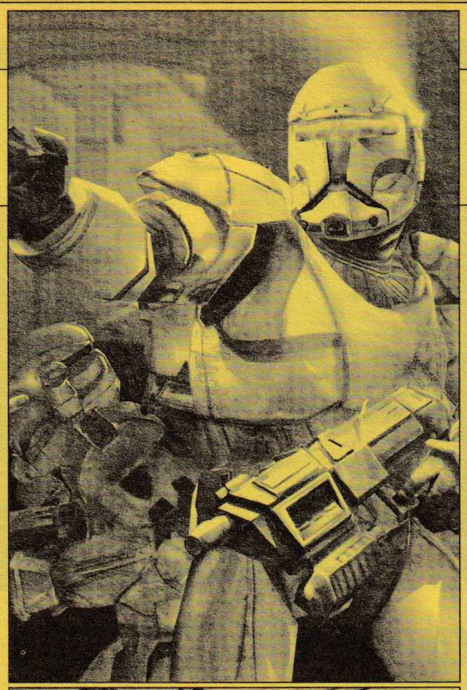
PC CHEATS

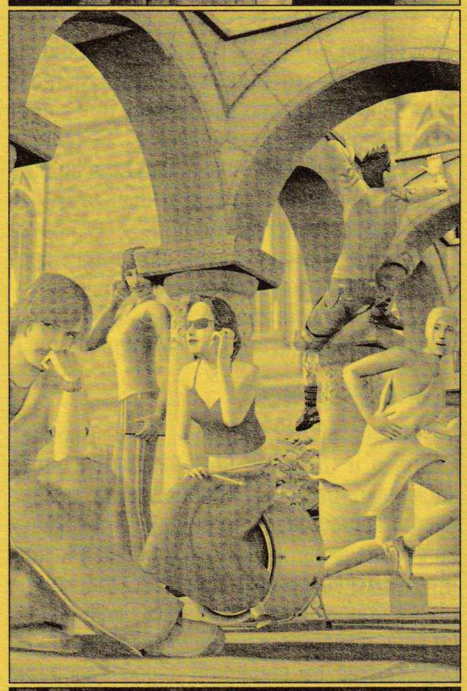
STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO

По време на игра натиснете `, за да получите достъп до кодовете. Сега въведете който и да е от следните такива:
Loaded – Сдобивате се с всички експлозиви, муниции и т.н.
Ghost – No Clipping режим.
Fly – Летателен режим.
TheMatulaakLives – Неуязвимост.
Walk – Пешеходен режим.
Invisible 1/0 – Невидимост (On/Off).
Behindview 1/0 – Гледна точка от трето лице (On/Off).
FreeCamera 1/0 – Гледна точка от трето лице (On/Off).
Teleport – Телепорт.
HOG – Масивни щети.
Fierfek – Всички муниции.
Darman – Пропускате дадена мисия.
AllWeapons – Имате достъп до всички оръжия.
DeafEnemies 1/0 – Враговете ви не ви чуват (On/Off).
BlindEnemies 1/0 – Враговете ви не ви виждат (On/Off).
DeafAI 1/0 – Глух изкуствен интелект (On/Off).
BlindAI 1/0 – Сляп изкуствен интелект (On/Off).
SmiteEvil – Изтребете всички врагове наоколо.
Slomo # – Настройте Slow Motion.
SetJumpz # – Настройте сила на отскачане.
SetGravity # – Настройте гравитация.
SetSpeed # – Настройте бързина.
FreezeFrame # – Стопиране на кадър (след # секунди)
Stat FPS – Показване на FPS
Stat Game – Показване на статистиките на играта
Suicide – Самоубийство
ViewBot – Минавате през различни ботове.
ViewSelf – Насочвате камерата към играча.

THE SIMS 2: UNIVERSITY

По време на игра натиснете **[CTRL] + [SHIFT] + [C]**, за да получите достъп до кодовете. Сега въведете който и да е от следните кодове:
Kaching – Добавете допълнителни $1000 Simoleons.
Motherlode – Добавете допълнителни $50000 Simoleons.
slowMotion # – Изберете бързина на играта # (0-8).



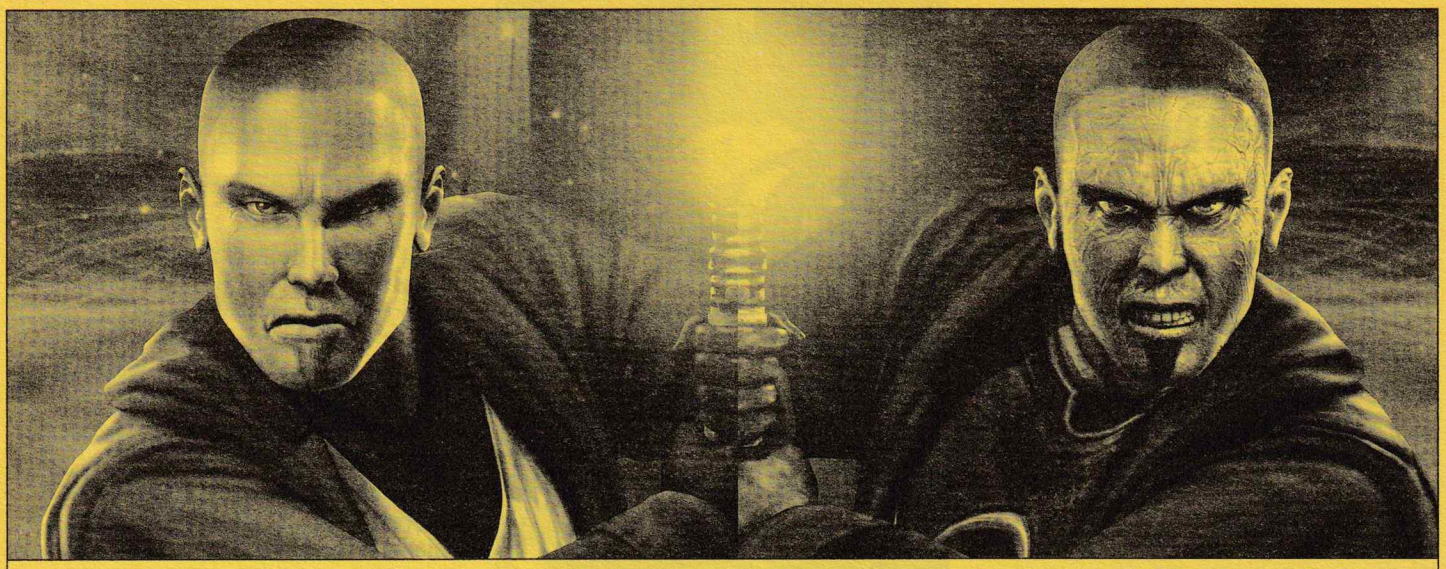


PC CHEATS

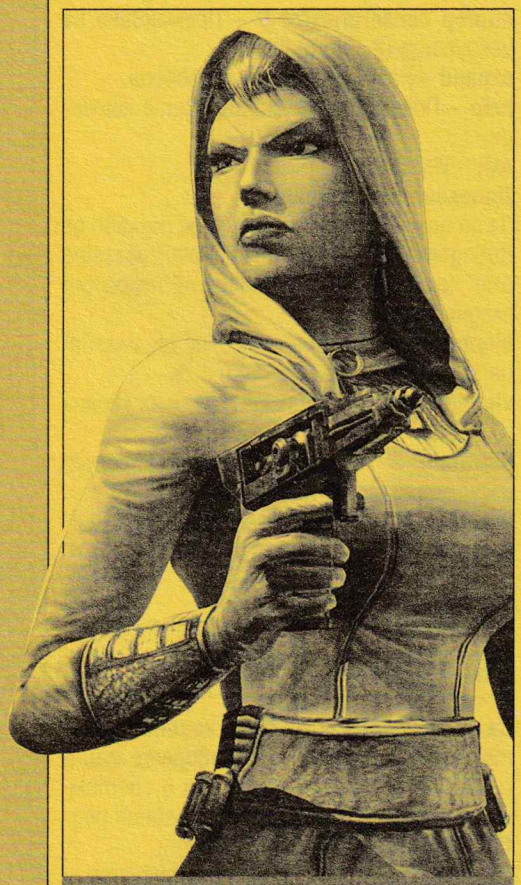
aging -on – Задействайте процеса на стареене.
aging -off – Изключете процеса на стареене.
moveObjects on – Включете преместването на предмети.
moveObjects off – Изключете преместването на предмети.
autoPatch -on – Включете AutoUpdate.
autoPatch -off – Изключете AutoUpdate.
deleteAllCharacters – Премахнете всички Sims (Изглед съседи).
twinsr2cute – Имате близнаци.
stretchskeleton # – По-големи/ по-малки симове.
intprop censorgridsize 0 – Премахване на цензурата (8=Normal).
expand – Разширяване на прозореца.
help – Показва част от кодовите команди.
exit – Излизате.
Допълнителни кодове:
За да получите достъп до тях, трябва да въведете "boolProp enablePostProcessing true" като код. Сега въведете някой от следните:
bloom rgb # – Добавяте Blur (размазване/замъгляване) ефект (0.0-1.0)
vignette # # # – Blur-вате края на екрана (0.0-1.0)
filmGrain # – Филмов ефект. Екранът изглежда като на гранули (0.0-1.0)
letterBox # – Добавя ефект Letterbox (0.0-0.4)

FREEDOM FORCE VS. THE THIRD REICH

За да получите достъп до кодовете: Като използвате Notepad, отворете файла с име **init.py**, който се намира в системната директория. Добавете следния ред:
ff.CON_ENABLE=1
По време на игра трябва да натиснете ~ (тилда), за да можете да въведете някой от следните кодове:
god() – Неуязвимост (за цялата група).
peace() – Враговете ви не ви нападат.
Mission_Win() – Печелите мисията.
DEBUG_ALLPOWERS=1 – Отключвате силите на всички герои.
Campaign_AddCP('[name]',[number]) – Добавяте CP към избран от вас персонаж.
Campaign_UnlockOrigin('[name]') – Получавате достъп до произхода на даден герой.
Campaign_AddPrestige([number]) – Добавяте престиж.



Star Wars: Knights of the Old Republic II: The Sith Lords



РЕЧНИК

DMG (damage) – щетите, които нанасяте или понасяте
LVL (level) – нивото на героя ви
Stats – основните характеристики на героя ви (сила, ловкост и т.н.)
Feat – специалните умения на героя
AC (armor class) – бронята, от нея зависи дали опонентът е успял да ви удари.
Melee/Ranged – ръкопашен/огнестрелен бой – типовете схватки, в ръкопашния сте близо до противника, въоръжени с меч или друго подобно оръжие, докато ranged боя и оръжията предполагат поне десет метра разстояние.
Buff – магия, с пасивно действие на член от отряда или на враг, с положителен или отрицателен ефект, траеща определено време.

Знаете ли, че не е задължително да сте играли първата игра от тази серия? Просто сейвовете не са съвместими, няма прехвърляне на героите и т.н. Но, от друга страна, ако сте го направили, първо ще сте получили около 40 часа чисто геймудоволствие, а, от друга – по-лесно ще разберете сюжета в продължението и ще ви стане приятно, когато срещнете някои персонажи, на пръв поглед "пришити" в историята.

Избери си герой!

Можете да бъдете Jedy Sentinel, Guardian и Consular, всеки идващ в мъжки/женски вариант. Изборът на пола е чисто естетически и не дава отражения на евентуалните диалози и бойни умения.

Доста солидният брой NPC-та, които ще се присъединят към вас, включват и по един джедай от всеки клас, така че определянето на стартов герой наистина си е изцяло ваша работа. Guardian-ът е стандартен воин – много издръжлив, може да носи най-тежките брони и специализира във всички форми на бойни техники. Все пак тежкият armor ви пречи да използвате някои Force-сили, за които и без това нямате много мана – перфектен е за начинаещи и в началните стадии с него играта е най-лесна (към края всички стават "прасета" така или иначе).

В зависимост от уклона ви към силата Consular-ът може да се развие като Star Wars еквивалент на фентъзи свещеника (priest) или dmg dealing магьосник (нанася много магически щети за кратко време). Почти няма feats, но за смета на това получава по 1 допълнителна точка за сила на всеки 3 нива. Кекав и слаб с оръжия, започва едва след 15-то ниво да става по-ефективен, затова с него играта е по-трудна в началото. След средата, в зависимост от избора ви, ще сте си сменили уклона към добро или лошо. Добрият уклон означава по-евтини Light магии (лекуване и kyn buff-ове за броня, stats и т.н.), а Dark Side Conular-ите сипят почти "безплатно" Lightning, Force Kill, Force Scream и т.н.

Sentinel-ът е балансиран между двата горни класа, получава известна бройка бойни специализации (може да носи до Medium armor) и има доста повече магически умения от Guardian-а. Честно казано, никога не съм обичал комбинираните уреди, никога не могат да достигнат класата на традиционните такива. :)

При създаването на героя ще можете да си разпределите и точки между основните му атрибути. Както и в другите AD&D игри, силата е най-важна за воина, а след това – и за останалите персонажи, използващи Melee. Dexterity-то вдига Armor Class-а ви и увеличава шанса за критичен удар, както и ефективността ви с бластери. Wisdom-ът определя резистентността ви на различни Force-атаки. Inteligence е най-важен за маговете, колкото повече точки тук – толкова по-ефективни и силни магии + повече мана. Charisma-та е важна не само за магиите, но и за това как се разбирате с хората около себе си, най-вече при определянето на цената на търговците и ако искате да принудите някой да направи нещо, което по начало не желае. На всеки 4 нива ще получавате по една точка, която можете да разпределяте между атрибутите си. На всеки 2 точки ще получавате по +1 бонус към дадената характеристика, която се прибавя директно към щетите ви, маната и т.н.

Feats (основни умения)

Фийтовете са в отделно дърво с три нива за владеене в зависимост от персонажа ви. Guardian-ът получава всички бойни до края, например. Има и class feats, които са само за определени герои – това

СПОЙЛЕР

Допълненията към групата си получавате по сюжетна линия, но за някои трябва да извършите куест или да изпълните някаква друга задача, ето пълен списък на това кой къде, какъв е, и условията, при които ще се присъедини към вас:

Kreia (Jedi Consular – Level 3) Peragus, започвате с нея в групата. Има Mentor и Force Chain уменията. Първото увеличава експириънса, който групата придобива, докато е в нея. Второто е много полезно, всеки buff, който тя си кастне, се лепва и на вас. Ако я запазите в светъл или неутрален уклон, ставате машина.

Atton Rand (Scoundrel – Level 3) Peragus, същото като Крея.

T3-M4 (Expert Droid – Level 3) Prologue, Peragus, с вас през цялото време.

Bao-Dur (Tech Specialist – Level 6) Telos, Citadel station, присъединява се автоматично към вас. Има умението Shield Breaker – позволяващо му да свали защитни стени, както и energy щитовете на опонентите (когато не използва оръжия).

Handmaiden (Soldier – Level 6) Telos, Hidden Base – Ще се присъедени с вас, само ако сте МЪЖ.

Disciple (Soldier – Level 6) Dantooine, Enclave Sublevel – Ще се присъедини с вас, само ако сте ЖЕНА, можете да го използвате като Lab station по всяко време.

Visas Marr (Jedi Sentinal – Level 6) Ebon Hawk – след като получите 1/4 ще я видите да се движи с Darth Nihilous, следващия път, когато влезете в кораба си, тя ще е в него. Смачкайте я с меча и е ваша.

Mandalore (Soldier – Level 5) Dxun/Onderon – готин наемник, с още по-готина броня. Изпълнете си куеста и е ваш.

G0-T0 (Expert Droid – Level 6) – Nar Shaddaa

Mira (Scout – Level 6) Nar Shaddaa – Трябва да сте със светъл или неутрален уклон, ако я вземете, няма да можете да приемете Hanharr.

Hanharr (Scout – Level 4) Nar Shaddaa – Изисква да сте с тъмен уклон. Ако го присъедините към групата, няма да можете да вземете Mira.

HK-47 (Combat Droid – Level 6) Ebon Hawk – трябва да съберете 4 липсващи HK компонента, и след това да го поправите (не изисква умения). Чарковете падат от куестове, една дроидна засада и един junk yard. Има фийта Assassin Protocols – +20% за допълнителен dmg на атака.

са уменията на дроидите, мандалорианеца и т.н. С качване на всяко ниво (за Consular-а на всеки 3) ще можете да изберете към кой фийт да добавите точка и/или ще получите "безплатен" фийт. Тъй като няма да имате възможност да качите, всички преценете добре от самото начало в каква насока ще развиете героя си. В долните редове ще се спрем на най-важните от тях, какво правят и защо е хубаво да ги имаме:

Дали ще е за melee или ranged оръжия – изборът е изцяло ваш. (Spoiler: ще получите след първите 10-15 часа игра своят Light Saber, който превъзхожда абсолютно всички оръжия, а и ви дава доста добър шанс да отразите лазерен лъч, така че още от самото начало е добре да специализирате главния си герой в Melee, има достатъчно NPC-та, които да стрелят зад гърба ви). Поне един от героите ви трябва да е специализиран за стрелба с два бластера, и един в стрелба с тежка пушка.

Специалните атаки (Flurry, Critical Strike, Power Attack, Sniper shot, Power Blast и Rapid Shot) също се учат под формата на feats. Първите три са за melee бой, а вторите три за бластери. Личният ми избор е първо да напомпате Flurry/Rapid shot, даващи допълнителна атака, а след това да наблегнете на Critical-а. Power атаките нанасят малко повече щети, но са приложими само на опоненти с нисък AC (armor clas), което към края е по-рядко срещано, отколкото теменужки през януари.

Ако сте решили да се биете с две оръжия във всяка ръка, или да използвате сдвоен меч/staff, е задължително да вземете Two Weapon Fighting feat-а, който нулира наказанието за използването на off hand оръжие. А с два меча сеете доста повече смърт, отколкото с един. Също така, оглеждайте се за оръжия, които имат в статистиките си фактора Balanced – те също са предвидени за втората ви ръка, намалявайки до 0 наказанието за използване.

Dueling – като горния feat, но само за борба с едно оръжие (бластер/меч), добавя ви Attack raiting и dmg – нанасяте по-малко щети, отколкото с две оръжия, но почти не пропускате целта. Добро за гадове с висок AC, а и прави по-използваеми Power shot/Attack уменията.

Toughness е задължителен за всички класове. На първо ниво на умение ви дава +1 живот за всеки левъл, който имате и придобиете. На 2-ро намалява с 10% щетите, които сте получили, ако са над 20 (често срещано в играта), а на ниво Master добавя още една точка живот. Така на lvl 20 ще сте с 40 допълнително.

Force Imunity е вторият задължителен feat. Макар и в началото да не ви става много ясно защо, малко след средата, когато започнете да се сблъсквате с тъмни джедаи, ще разберете колко по-добре и полезно е да сте имунизирани към Fear, Stun и Paralysis ефектите. Sentinel-ът го получава "безплатно" на 6 и 12 lvl.

Close Combat пък е задължителен за всички Ranged персонажи – ако по време на битка врагът се приближи прекалено много, ефективността на бластерите пада, с този feat, това наказание се нулира.

Regenerate Force Points/Regenerate Vitality Points – умения, на пръв поглед изглеждащи безценни, но когато имате 600 кръв/мана, 2 точки регенерация на секунда са доста малко, а и има маса предмети, даващи до +5/секунда регенерация.

Dual Strike – получавате бонус към атаката си, ако с още някой от отбора нападнете една и съща цел – задължително, за всеки персонаж, и без това е добре по време на битка да концентрирате огъня на една и съща цел.

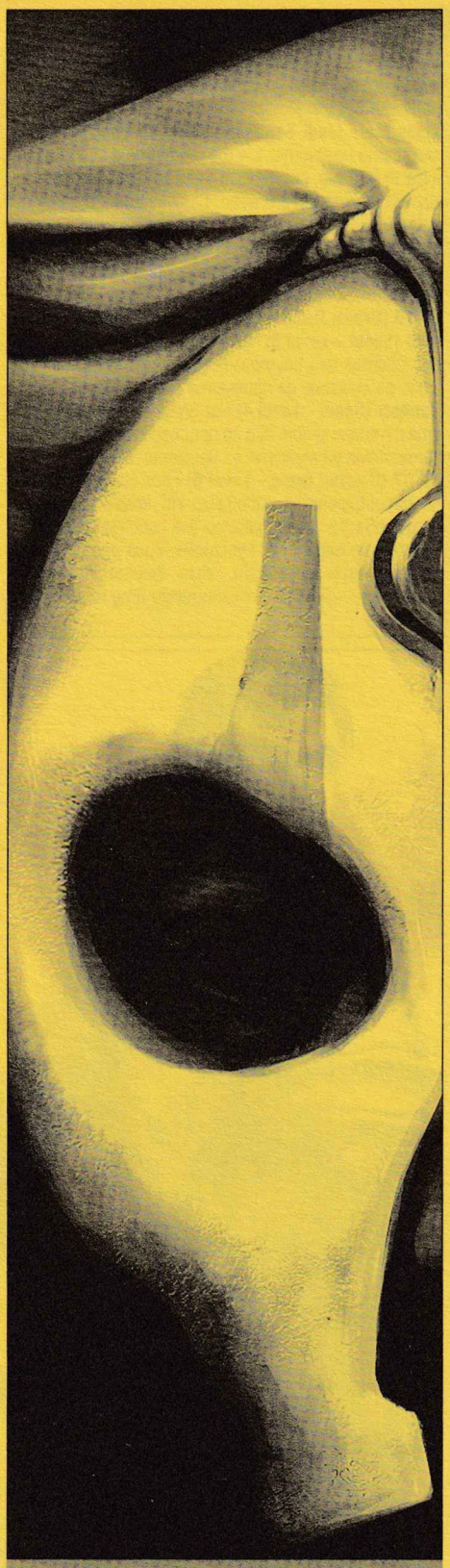
Stealth Run – при положение, че излиза-

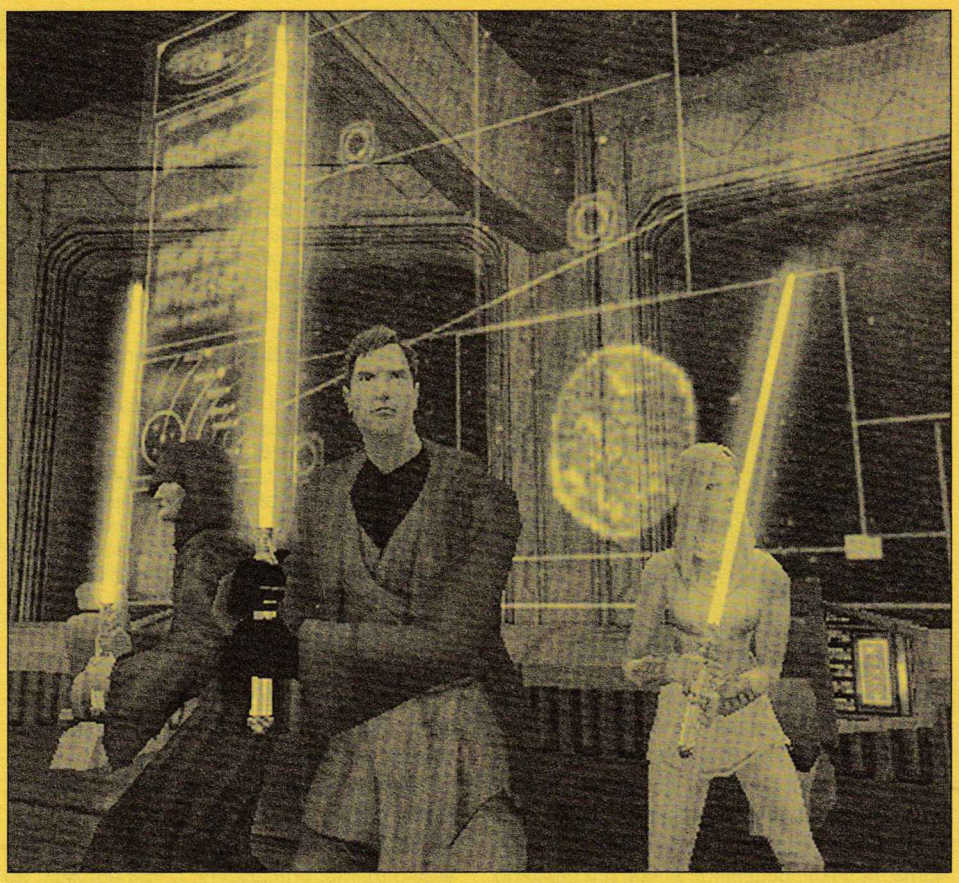
ПРАВИЛА

Правило 1: Правете сейвове често, и то в различни слотове.

Правило 2: Никога не правете сейв над нов автосейв, когато стигнете до нова планета, особено Нар Шадаа.

Правило 3: Ако играта забие, героят ви се завре някъде и не можете да го изкарате от там, или пък ключово NPC отказва да реагира – не се панирайте, просто заредете последния си сейв (виж правило 1).





ВНИМАНИЕ

Внимание #1: При никакви обстоятелства не унищожавайте конзолата, извън Bumani Exchange Corp на Телос. ОСТАВЕТЕ Я НА МИРА! Ако я гръмнете и убиете гарда, който я пази, няма да можете да превъртите играта.

Внимание #2: При абсолютно никакви обстоятелства не унищожавайте сервизните дроиди на Goto's Yacht (възможно е, ако смените дроидните протоколи). Всъщност дори не използвайте протоколите. Ако гръмнете първия дроид, без да сте взели кода за изключване (Shutdown Code), отново няма да можете да превъртите играта.

те от Stealth винаги с critical, а навсякъде можете да си купите предмети, даващи ви невидимост, ще прекарате доста време полуневидим, и винаги е по-добре да тичкате, отколкото да ходите.

С това изчерпваме списъка с фийтовете. Сега е време да преминем към

Персонажите в отбора

В едно от каретата ще намерите пълен списък кой кой е, къде да го намерите и как да си го вземете. След първите два диалога с персонажа и стартовия му уклон ще разберете как трябва да се държите с него, за да спечелите влияние. Златно правило: не събирайте точки Светла/Тъмна страна на силата от диалозите с групата си – имате предостатъчно други възможности (действия и диалози в играта), за да го направите, а рискувате да изгубите влиянието си над някой от персонажите. Когато имате силен натиск над тях, не само че ще приемат вашия уклон, а и в един от ключовите моменти ще застанат зад гърба ви. Също така, някои от персонажите са несъвместими, така че ако смятате да печелите тъмен уклон например, то преди диалога вземете в групата само тези, които биха се съгласили с действията ви, иначе рискувате да загубите влияние над някои персонажи. Това е доста важно, защото ако имате контрол над дружината си и ви следва, ще можете да превърнете Atton, Bao-Dur, Disciple, Handmaiden и Mira в джедаи. Ето как става номерът:

Atton – открийте тайната (говорете с NPC в Refugee sector) му в Nar Shaddaa, след това разговаряйте с него, относно миналото му. (става Jedi Sentinal)

Bao-Dur – нека влиянието ви, повлияе на уклона му, след това говорете с него (става Jedi Guardian)

Disciple – Просто поговорете с него, казвайки правилните реплики (става Jedi Consular)

Handsmaiden – победете я три пъти в дуел (става Jedi Guardian)

Mira – Спечелете влияние пред нея, заведете я в Nar Shaddaa, близо до Cantinata. Най-добрият начин да спечелите влияние пред нея е с "Why don't you kill" диалога, но ви трябват МИНИМУМ 11 ТОЧКИ AWARENESS (става Jedi Sentinal).

С това изчерпваме настоящата статия. Естествено, че има да се каже още адски много по играта. Кой куест как се решава, какво точно да говорите на всеки един от персонажите, къде се намират най-добрите предмети, кои кристали да сглобите към сабята си или какви ъпгрейди да сложите на бронята/бластера си. Страшно много информация, която няма да се събере и в 100 страници, а в същото време не искам да ви развалям и удоволствието да я откриете сами. Обхванахме най-базисните неща, нарочно не се спрях над force силите, просто защото много зависят от уклона ви. А за последния – най-накрая имаме SW игра, в която да сме наистина "Darth еди кво си"! Което много ме радва.

Георги Панайотов

П.С. "Този, който върви по стъпките на друг, няма да остави собствена следа" – японска поговорка

Best Gadgets

CANYON MP3 ПЛЕЙЪРИ

Серията MP3 плейъри на Canyon вече е достъпна и на българския пазар. Предлагат се модели с различен обем Flash памет и разнообразни функции. Всички те са с интуитивно управление и могат да се използват като USB Flash устройство за пренасяне не само на музика, а и на всякакви други файлове. Плейърите с Flash памет предоставят по-малко място за песни в сравнение с HDD плейърите (с твърд диск), но за сметка на това са по-евтини, по-леки, по-малки и издържат на доста по-големи сътресения. В комплектовката им е включен диск със софтуер, позволяващ записването на boot-файлове (за стартиране на операционна система от плейъра, вместо от флопи или CD); слушалки с удобен и сигурен механизъм за провисване на плейъра от врата; подробно упътване; батерия и необходимите кабели за връзка с компютър.

По-евтините модели са без дисплей (но за сметка на това издържат до 15 часа свирене с една AAA батерия) и като допълнителни функции поддържат най-много A-B Repeat и бутон за забрана на записа.

Някои от моделите с по-богати възможности предлагат още: FM радио с възможност за запис (за съжаление не в MP3, а в WAV и ACT формат); диктофон (само WAV и ACT); дисплей с цветно задно осветяване, еквалайзер със зададени режими; поддръжка освен на MP3 и на WMA, WAV и звук от WMV и ASF;

Canyon MP3 плейърите се предлагат в различни форми – стандартна USB-Flash-подобна с USB-A конектор за директно включване в компютъра (или в удължителен кабел); стандартна, но с Mini-USB-B конектор за кабел; с гумена удароустойчива обвивка, издържаща на изпускане или случайно подхвърляне в разумни граници; под формата на слушалки „за врат" (т.е. MP3 плейър, „вграден" в слушалките).

Canyon mp3 плейърите се продават на цени между 40 и 90 долара в зависимост от капацитета им.

TRANSCEND TV-BOX

Днес не е достатъчно просто да гледаш телевизия. Истински прогресивните технологични маниаци обичат да записват любимите си телевизионни предавания в цифров формат по твърдите си дискове и така да си създават своеобразна колекция с лични фаворити. Външният TV тунер на Transcend е подходящ именно за подобни упражнения по видео архивиране. Външен означава, че не е необходимо да разглобявате кутията си, за да го инсталирате и да изкарате образ през монитора си. Това е удобно и в случаите, когато искате да вземете със себе си устройството и да го занесете при приятел или при друг компютър, където да обработвате съхранената картина. TV-BOX е с вградена хардуерна компресия по MPEG-1 и MPEG-2, като видеопотокът се компресира в реално време. Устройството позволява предварително настройване на времето и програмата, която ще бъде записвана. Така нищо не ви пречи да излезете и да се видите с приятели, докато PC-то ви се бъхти над нелеката задача да запази за вас желаните мигове от футболната среща между Доростол и Раковски. Ако не искате да записвате видео, можете просто да гледате телевизия, да сменяте каналите с помощта на дистанционното и да пиете бира. Бирата ще трябва обаче да си я купувате отделно, извинете...

Transcend TV-BOX се продава на цена около 150 лева.

EPOX EP-9NDA3+

EpoX е марка за дънни платки с безупречна репутация. Като цени техните модели са с една идея по-високи от останалата конкуренция на българския пазар, за това пък качеството на продукта е гарантирано високо. Моделът EP-9NDA3+ е с nForce 3 Ultra чипсет и поддържа последните модели процесори Athlon64 и AthlonFX 939. Едно от най-големите му предимства е възможността за настройки и овърклокинг. Производителят е осигурил пълен набор от инструменти и опции за настройки, така че най-големите ентусиасти да изкарат последната капчица жега от процесора или паметта. EP-9NDA3+ е изборът на онези, които искат да ъпгрейднат до най-новите 64-битови AthlonFX 9393 процесори, без за целта да си купуват и PCI-E видео карта.

EP-9NDA3+ се продава за около 140 долара.

Открийте цяло ново поколение от Java игри за вашия мобилен телефон!

В нашите директории ще намерите някои от най-известните военни, спортни и стратегически игри, които ще се превърнат в любимо занимание през свободното ви време.

Какво е необходимо като начало

- Да притежавате поддържащ Java и WAP мобилен телефон.
- Да имате правилно конфигурирани WAP настройки и достатъчно място в директория „Игри" на телефона си, за да изтеглите желаното заглавие.
- Да откриете вашия модел телефон в списъка с поддържани телефони на *http://wap.mtel.net* .

Как може да си изтеглите Java игра

Към момента услугата е достъпна за всички клиенти на договор с М-Тел. Използвайте някой от следните начини, за да изтеглите Java игра:

WAP изтегляне през номер 1000

Използвайте стандартния номер 1000 за достъп до WAP страницата на М-Тел *http://wap.mtel.net*. Там, в раздел ***М-Тел+ » Fun Download***, можете да изтеглите избраната от вас игра, в случай че телефонът ви е в списъка на поддържаните за играта телефони. За изтеглянето на съдържание през номер 1000 заплащате цената на престоя в WAP страницата и цена на избраната от вас игра, за която ще бъдете информирани непосредствено преди изтеглянето.

WAP изтегляне през GPRS

Влезте в WAP страницата на М-Тел *http://wap.mtel.net* през GPRS. Там, в раздел ***М–Тел+ » Fun Download***, ще можете да изтеглите желаната от вас картинка или мелодия. За изтегляне на съдържание през GPRS заплащате цената на GPRS трафика и цената на играта, за която ще бъдете информирани непосредствено преди изтеглянето.

Надплатформеността преди всичко. Преди няколко години дори мисълта за игра на интересни и разнообразни забавления през мобилния телефон или друга конзола пораждаше смут и недоверие. Съвременният свят на преносимите устройства е все по-шарен и все по-добър. Приемете го за факт – всички телефони днес си приличат и всичките стават за говорене. Все повече от тях обаче ще са пригодени за нескончаемо забавление по всяко време и навсякъде – докато чакате автобуса на някоя пуста спирка, докато отегчено броите минутите до края на изпита, където сте изпреварили всички заради феноменалната си интелигентност, докато размишлявате накъде да потеглите тази вечер и с кого точно да прекарате няколкото часа забавление в мрака. Java игри от wap.mtel.net през номер 1000 – вече и за повече модели и повече марки мобилни апарати.

ACTION **93%**

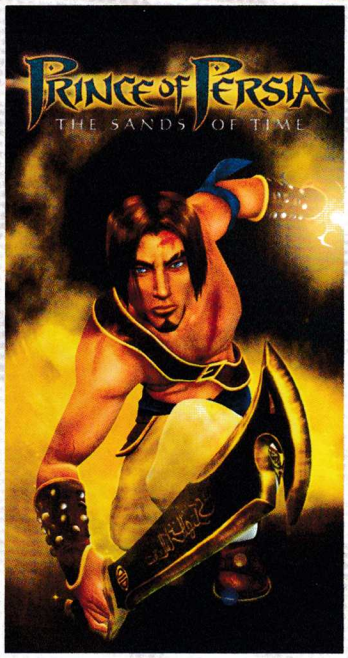
СРОДНИ ИГРИ

Prince of Persia – Harem Adventures, XIII, Damage San, Duke Nukem, Tom Clancy's Splinter Cell, Fatal Force

GAMELOFT

PRINCE OF PERSIA
SANDS OF TIME

Prince of Persia е една от първите свръх масови игри в България, много преди WarCraft, World of WarCraft, Half-Life, Counter-Strike, Doom или Civilization. Французите от Gameloft предлагат мобилен поглед върху историята за закъсалата принцеса и кахърния принц, който има да изколи няколко хиляди гяури и негяури, докато стигне сърцето ѝ. За да сме съвсем коректни, в Sands of Time принцът няма да спасява любовницата си, а ще се погрижи за „народа" си. Върху него тегне проклятието на пясъците на времето, като персийският владетел има нелеката задача в осем нива да ги открие тия шибани пясъци и да премахне магията. За по-зрелите фенове на геймінга играта ще отключи носталгични елементи в душата, а за по-младите ще предостави приятни мигове по сръчност и битки. Принцът търчи по коридори, пази се от капаните на подвижни резачки, бие се с всякаква сган, включително и животинска, и в крайна сметка печели. Защото знаем – който играе, печели.



Mtel+ ТОВА Е ТВОЯТ ГЛАС. И ЕДИН НОВ СВЯТ.

ARCADE **91%**

СРОДНИ ИГРИ

Cartoon Network - Courage: Haunted House,
Cartoon Network - The Flintstones: Grocery Hunt,
Cartoon Network - The Powerpuff Girls: Bad Mojo

TOM & JERRY
FOOD FIGHT

Няколко са достъпните заглавия от каталога на Macrospace, посветени на популярни анимационни герои от Cartoon Network. Tom and Jerry: Food Fight обаче се превърна в наш персонален фаворит и ни спечели за каузата на премятащите се във въздуха ягодки, черешки и сиренца. Принципът на игра е елементарен – в сблъсъка на котки и мишки Джери пак е изтеглил принципно по-удобната клечка, като мята от горен рафт на уютен килер описаните вече продукти. Без да се оплаква, но с откровено напрегнат поглед, Том събира с кошница отдолу връхлитащите го хранителни изкушения. За да е още по-«забавно», кофата на Том е някак пружинираща и в крайна сметка черешките трябва да бъдат събрани в един по-голям и позициониран в долния десен ъгъл на екрана кош. С напредването в нивата скоростта се вдига, адреналинът също, а клавишите се запотяват под пороя от сиренца и ягодки. Откъдето и да го погледнеш, аркадният кретенизъм и спокойствие в създаването на удобни за практикуване по всяко време и на всяко място игри ни липсва силно на големия монитор. След като вече е почти невъзможно да разцъкваш друго подобно нещо освен Solitaire върху 17-те инча, чистосърдечно посягам и потвърждавам, че мобилният телефон е новата ми игрална станция.

Най-сваляни игри от М-Тел

Top Games

N	Заглавие	Издател	Жанр
1	Tones of Love	Mobile Vision	Adult
2	Asphalt: Urban GT	Gameloft	Sport
3	Splinter Cell Pandora Tomorrow	Gameloft	Action
4	Crash N Burn	Macrospace	Arcade
5	Tom Clancy`s Rainbow Six 3	Gameloft	Action
6	Real Billiards	MobilityZone	Sport
7	Big Brother The Games	Overloaded	Arcade
8	Ion Hawk	MobilityZone	Action
9	DRIV3R	TelcoGames	Arcade
10	Call of Duty	TelcoGames	Action

Нови JAVA игри, предлагани от М-Тел – март 2005

Заглавие	Издател	Цена*
Cartoon Network - Courage - Haunted House	Macrospace	4,00
Cartoon Network - The Flintstones - Grocery Hunt	Macrospace	4,00
Cartoon Network - The Powerpuff Girls - Bad Mojo	Macrospace	4,00
Cartoon Network - Tom and Jerry - Food Fight	Macrospace	4,00
Die Hard Partners	MobilityZone	3,00
Audi World Cup	MobilityZone	3,00
MahJong The Maya	MobilityZone	3,00
Real F1	MobilityZone	4,00
GodFather	MobilityZone	4,00
Yetisports	MobilityZone	3,00
Hugo - Black Diamond Fever - Part II	MobileVision	3,00
Diamond Mine 2	MobileVision	3,50
SexyTwister	MobileVision	4,00
Maze Ark	MobileVision	3,50
Prince of Persia: Sands of Time	Gameloft	5,00
Vijay Singh Pro Golf 2005	Gameloft	4,00
Solitaire	Gameloft	3.50 / 2.50**
Skate and Slam	Gameloft	4.00 / 2.50**
Rail Rider	Gameloft	2,50
Speed Devils	Gameloft	5.00 / 2.50**
Rayman Golf	Gameloft	4.00 / 2.50**
Rainbow Six: Broken Wing	Gameloft	2,50
Diamond Star (Aria Giovanni, Amy Easton, Crissy M, Veronica Zemanova)	WAP3	5,00
X-Poker (Jessy, Madeline, Pamela)	WAP3	5,00
X-Mix (Olivia, Madison, Teresa)	WAP3	5,00
X-Solitaire (Nicole, Maya, Emily)	WAP3	4,00
X-Freecell (Amanda, Sabrina, Holly)	WAP3	4,00
X-Find (Gina, Isabel, Melissa)	WAP3	4,00
Playman Winter Games	Mr. Goodliving	3,50
Battle Ships	MobilityZone	4,00
Robots	MobilityZone	5,00
Tom Clancy Chaos Theory	Gameloft	5,00
Dexter's laboratory Security Alert	Macrospace	4,00
Blade Trinity	Telcogames	5,00
Hustler Unzip	Telcogames	5,00
Hustler Poker	Telcogames	5,00
Quest For Alliance II: The Dark World	Mediaplazza	4,00
OM Kick Off	Mediaplazza	4,00
Vortex Racer	Mediaplazza	4,00

* в лева (без ДДС) ** по-ниската цена е промоционална за черно-белия вариант на играта

MR. GOODLIVING
PLAYMAN WINTER GAMES

Зимните спортове се практикуват масово. Въпреки високите цени на екипировката хората харесват усещането на хлъзгавина под краката си и не жалят средства от жалките си заплати, за да получат повече забавление. Playman Winter Games съчетава в себе си четири зимни спорта – спускане, биатлон, ски скокове и бобслей. Разработчиците от Mr. Goodliving обещават повече от реалистично забавление, като твърдят в своето официално представяне, че това е игра, създадена във Финландия при температура минус 22 градуса и вятър със скорост 22 метра/секунда. Ние благородно им вярваме и потвърждаваме, че ски усилията на героя Плейман отговарят на обективните закономерности в този спорт. Студът също така е вероятната причина за скромното качество на графиката, която прилича на анимационно филмче от началото на 90-те години. Но какво пък – за истинския ски спорт е нужно преди всичко желание и адреналин. Така че качеството се компенсира от удоволствието.

ACTION **83%**

СРОДНИ ИГРИ

Jet Ski Venice, FOX Sports Hockey 2004,
Ice Age Skater, Head Ski Cup 2005,
Audi World Cup

MOBILITY ZONE
AUDI WORLD CUP

Казват, че месец март бил като жените – капризен. Причините за това се крият в прозаични факти – Марта е недоволна, че февруари е къс, а април мек... В същия този контекст и навалялия внезапно сняг най-доброто, което можете да направите през март, е да покарате ски на воля. Ако уикендите по Банско не ви стигат, Audi World Cup е сгодна възможност да компенсирате липсата на писти по централните градски улици чрез телефона си, докато седите в задръстванията на същите тези пътни артерии. Можете да избирате между няколко централни европейски ски курорта като Кицбюел, Гармиш (Партенкирхен, разбира се) или Бормио. Световната купа ви зове, като шансът да я спечелят имат най-постоянните и активните. Нека карането на ски започне сега! Да се стягат сноубордистите...

SPORT **94%**

СРОДНИ ИГРИ

Jet Ski Venice, FOX Sports Hockey 2004,
Ice Age Skater, Head Ski Cup 2005

Здравейте, скъпи читатели! Проконзолните страсти се вихрят вече на хоризонта, като най-верните ни фенове ще си спомнят вълната от недоволство и протести, които предизвика решението да стартираме рубриката PS Mania преди пет години. Днес вълнението от вчера изглежда някак глупаво и ограничено. И понеже вече е пролет, очевидно е, че новото мислене за достъпа до игри, случило се за младежта в Европа, САЩ и Япония преди пет години, ще се случи сега (или скоро) и за българските играчи. Още тогава ние бяхме първата птичка. И после защо сме флагманът в четенето на промладежки ориентираната българска преса...

Сашо Бойчев

pisma@pcmania.bg

ИМА ЛИ ЛОГИЧНА АПАТИЯ

Един мрачен ден отивам на даскало – сънлив, недоспал и много ядосан – и първите думи на моите приятели бяха "Тая Doom 3 е мноо готина, ще смачка Halfa на класациите". Аз предишния ден играх Doom 3 и не видях нищо, ама абсолютно нищо в тая скапана игра. По-тъпа история не може да измисли абсолютно никой. МАРС – нищо оригинално. HELL – страшно банално. Един неопитен новобранец отива на прочутата планета и какво пра'и? Не, не познахте... СТРЕЛЯ, СТРЕЛЯ и пак СТРЕЛЯ. Няма никаква тактика в тая игра, ама и грам. Изродите също са скапани, ама най-гнилия плод от всичките беше тази отвратителна торба с кокали, която едва си мърдаше задника, ама носеше ракети на раменете си. Единственото нещо в тая игра беше графиката. Обаче една птичка пролет не прави. Същото е и при игрите – не може създателите да разчитат само на един елемент от играта. Ако беше така, щяхме да играем игри с отвратителна графика и мноо яка история или яка графика но отвратително банална история.

Робърт Дузян
seunpaul@abv.bg

Според мен недоспалото ти настроение продължава да действа. Усмихни се, навън е пролет. Ако не ти харесва Doom 3, не го играй. Или е много сложно да се сцепиш от колектива и да бъдеш "нестандартен"? Има пак общо с киселото ти настроение, да знаеш. Вземи изяж един шоколад, след което се наспи и пак пробвай да поиграеш. Разликата ще е чудовищна, сериозно ти говоря.

ПРОКОНЗОЛНО

Здравейте, PC Mania!

Аз съм един ваш умерен фен, макар да ви следя от близо четири години и половина. Тъй да се каже закупуването на вашето списание всеки път, около 20-то число на месеца. От около две години се каня да ви пиша, но чаках да се съберат повече неща, които да включа в писмото. Реших да разделя писмото си на подточки, защото сметнах, че така ще е по-разбираемо (така поне се надявам де).

Ами ето това са те:

1. Темата конзоли. Конзолите са хубаво нещо, но за съжаление положението в страната ни е такова, че засега поне тяхното разпространение и популяризиране е сведено до минимум. Затова има много причини и ще изброя част от тях:

1.1. Средната заплата у нас е 350 лв., а една конзола от ново поколение струва между 300 и 400 лв. В зависимост от марката (на българския пазар в момента се продават конзоли с марките Sony, Microsoft, Nintendo).

1.2. Ако да речем човек с доходи като посочените реши да си вземе конзола, той се сблъсква със следващия проблем. Цените на игрите са доста високи – между 80 и 120 лв. Разбира се, има и други начини за придобиване на игрите, но те не са законосъобразни и затова не смятам да ги споменавам.

1.3. Един родител би предпочел да купи на детето си компютър, отколкото конзола, защото според с него няма само да "цъка на игрички", а ще извършва и други, много по-полезни действия. Това е донякъде похвално, но от гледна точка на това, че ние сме геймъри (такива сме нали?), това е много лошо, защото по този начин се ограничават конзолните игри, а това е още по-лошо, защото една игра е добра игра, независимо дали е за PC, PS2, NGC, X-BOX или DC. Е, заради това не би трябвало да се дразня толкова от коментари от рода на "т'ва е мноо тъпо шото е за конзола". Ама не мога, защото става въпрос за игри като Soul Calibur 2, Dead or Alive 3, Devil May Cry 3, Metal Gear Solid 3, Jet Set(Grind) Radio, Shenmue, Final Fantasy X-2, Gran Turismo 4, Zone of the Enders 2 и много също толкова добри.

2. Темата емулатори. Видяхме какво е положението с конзолите и ако с горните слова съм убедил някой, че и конзолните игри заслужават внимание, но той няма пари за конзола, на помощ идват емулаторите. Смятам, че е просто задължително в списанието да има редовна рубрика за емулатори. Само ще кажа, че за почти всички конзоли има емулатори (за тези от ново поколение все още се разработват, но и сега някои игри вървят). Ако някой се интересува от емулацията на конкретна конзола, да пише на slipaway@abv.bg. Но ви предупреждавам, че освен самия емулатор и игрите за него ще ви трябват и множество plugin-и и специфична настройка на всеки един от тях. Готов съм да помогна. Спирам до тук и с темата за емулаторите. Ами това беше най-важното, което имах да казвам. Надявам се Сашо да не се е изплашил (от обема) и да го е прочел цялото. Искам отговор!

Михаил Славов
Slipaway@start.bg

Конзолите тепърва ще набират популярност. Не защото с покупателната способност на българина нещо ще се промени рязко, а защото игрите неминуемо вървят в тази посока. В България шансът на конзолните приставки ще бъде първоначалното натрупване на компютри "не само за игра", които, след като през последните три-четири години се използват основно за игра (нека бъдем реалисти, покажете това писмо на родителите си), ще се окажат безсилни пред обективно по-добрата алтернатива за семейния бюджет. Причината е както в по-ниската цена (не можеш никога да си купиш геймърска щайга за 300-400 лева), така и в липсата на проблеми. Като говориш за емулатори, плъгини и настройки, замисли се колко често хората се сблъскват с подобни софтуерни неволи и как това пречи на общуването им с машината. Конзолите са, така да се каже, дуракоустойчиви – всеки може да ги управлява, всеки получава това, за което е платил. Т.е. всеки получава забавлението, което търси. Всичко друго е суета и мрънкане в стил "за какво ти е". Щом е измислено, значи има за какво да го използваш...

Уважаеми читатели, рубриката "Писма" няма за цел да дава консултации. Нейната цел е единствено забавление – за тези, които пишат, и за тези, които четат. Ако хуморът и начинът на списване не ви допадат, ви молим да се въздържате от участие в дискусиите.

АХ, НА ДЯДО

Здравейте любимо списание, пише ви голям ваш почитател. Редовно следя изданията Ви, за да съм в течение с новостите в геймпространството. Харесва ми особено много чувството за хумор, което изпълва статиите, създавайки неповторимия дух на PC Mania.

Причината да напиша това писмо обаче е дълбокото ми несъгласие с вас по един въпрос. Както споменах, вече редовно си купувам списанието и останах с впечатлението, че имате тенденциозно отношение спрямо една стара и много уважавана от мен игра. Става дума за култовата StarCraft: BroodWar. Едно заглавие – безспорна класика, спечелило завинаги сърцата на милиони геймъри по цял свят и стотици хиляди в нашата страна. Факт е, че толкова години StarCraft не слезе от TOP10 на собствената ви класация и това е показателно за нестихващата любов на многобройните фенове. Този успех може да буди единствено уважение, а не може и не бива да бъде повод за присмех. Определения като "Дедовото", каквито четем най-редовно на последната страница, обиждат нас – феновете. Това по мое мнение е по-малкото зло. Създаването на компютърни игри, съгласете се с мен, освен индустрия е и изкуство. Всяко изкуство създава своите класики, безсмъртни произведения, които са еталон за поколения творци и любители. Неуважението спрямо класики като SC: BroodWar обиждат не само почитателите на конкретната игра, но и геймизкуството като цяло.

Не се сърдете, знам, че критиката винаги е неприятна, особено когато е основателна, още веднъж ще кажа, че изключително много харесвам списанието ви, но сърцето ми на старкрафтър и геймър ме провокираха да изпратя това писмо. Пожелавам най-вече здраве на целия Ви екип и все така да ни радвате с добрата си работа.

Андрей Христов
andrey358@abv.bg

Класиката е за това, за да бъде критикувана. И когато не харесваш Вазов, пак го учиш в училище. BroodWar е "Дедовото", сори. Единствената причина това заглавие да присъства още в класацията е, че хората в България принципно имат "някакви" компютри, а не геймърски машини. И не можеш да ме убедиш, че ако разполагаш с щайга на няколко гигахерца, няма да разцъкваш Batle for Middle Earth заради единия "велик" StarCraft. Това е като спор по литература – даскалите, които заради липсата на средства им липсва мотивация да влязат с крак с най-новите течения в областта им и не четат новите автори, та затова диплят "класиката" като светая светих. Прогресът е неминуем – и "Дедовото" ще падне жертва, рано или късно, честно. Както вече не учиш Паисий Хилендарски наизуст…

ЕКОФОБИЯ

Здравейте!

Няма да ви пиша колко сте... Направо започвам! 1-во, защо като се решите да сложите плакат, слагате по един от всяка страна? Ако на човек му харесат и двата, какво да прави – да си купи два пъти ли списанието ви? Тия пари да не растат по дърветата? Моля ви, следващия път като сложите плакати, да са на 2 различни листа хартия.

Това е от мен. Аре чао!
Николай Няголов
paisii_marihuana@abv.bg

Приятелю, Ники, парите може и да не растат по дърветата, но и дърветата не растат наляво и надясно. В този смисъл, ако трябваше да пускаме по два еднолицеви плаката в брой, щяхме да окастрим още една фиданка за целта. Т.е. не ние, ами нашите добри приятели от доставчиците на хартия. В перспективата за влизането ни в Европейския съюз е крайно време да започнеш да мислиш екосъобразно. Край на изсичането на горите, да на ефективното използване на вече окастрения ресурс. Така че – времето на двулицевия плакат тепърва започва.

THE SOURCE - Свежа глътка въздух за вашата LAN Интернет мрежа!
- 100%безпроблемна игра в сървърите на Headoff G.I.
- Главозамайваща скорост от BG Интернет пространството
- Реална поддръжка, 24 часа, 7дни в седмицата.
http://the source.headoff.com

BEST FREE SOFT

програмите ги има на дисковете

Този път акцентът е малко по-различен, но е подчинен на идеята програмките да са малки и леки, удачни и да са, разбира се, безплатни. Всички програми са писани от екипа на сайта freshdevices.com. Поотделно и в комплект този софтуер прави много добро впечатление. Единственото, което не ми допадна и на което погледнах с недоверие, е начинът за сваляне на тези четири програми. Той е следният: отивате на www.freshdevices.com/, кликате на бутона download free на която и да е програма и оставяте имейл, на който да ви пратят две пощи - едната с линкове, за да свалите софтуерите, и другата с кодове, за да ги отключите. Без дори да ви виждам, си представям как казвате "А-а-а не! Да минем без спам и моя път!" И сте прави. Всъщност няма такова нещо. Аз им "дадох" отделен адрес (специално си направих за регистрацията) и за почти (2) два месеца съм получил 0 (нула) ненужни пощи от тях, така че, спокойно. Изпращате си майла, получавате обратния, сваляте софтуера и го регистрирате. А какво точно ще получите, четете по-натам.

Fresh Download

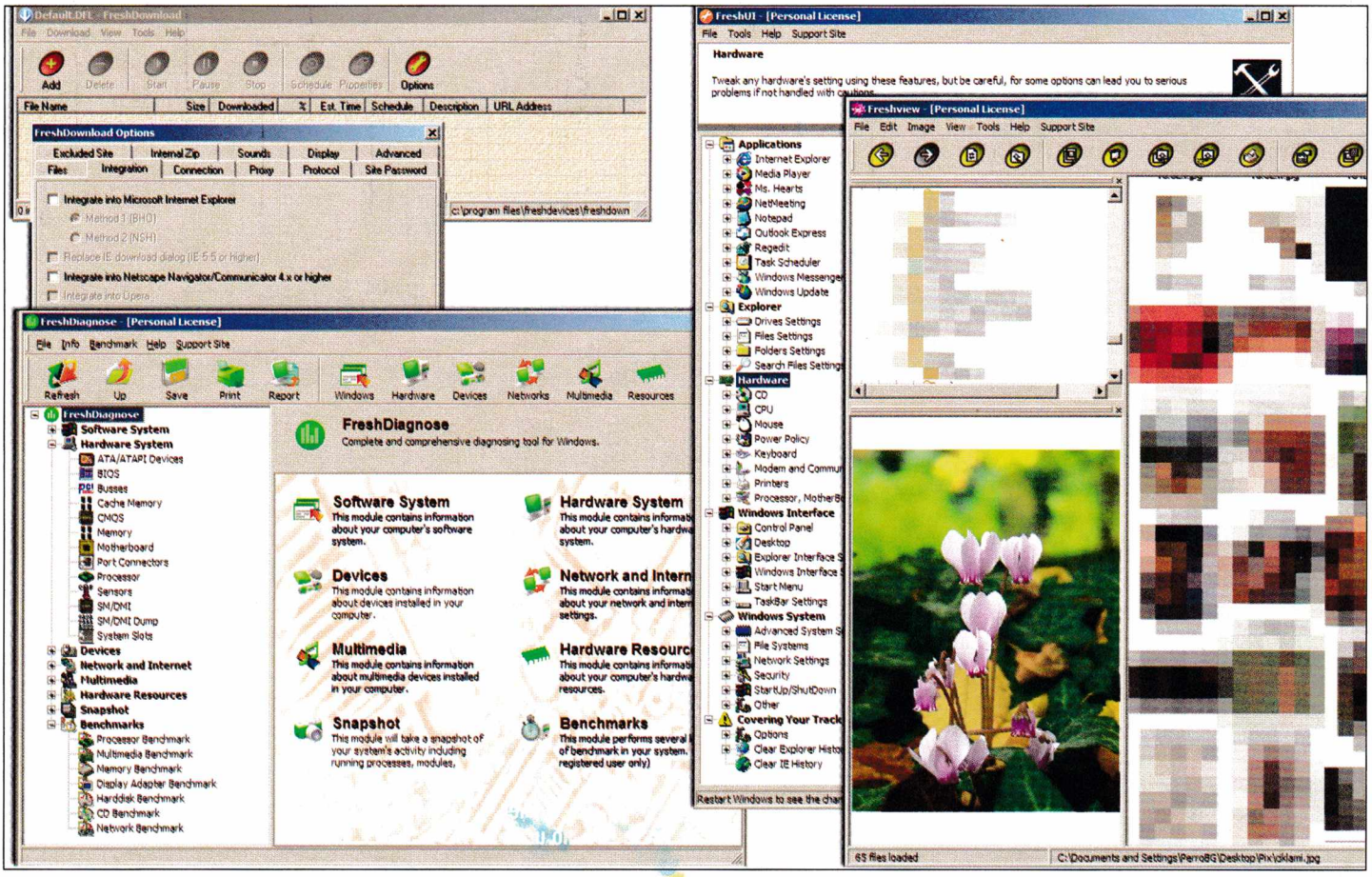
Версия 7.24 е пусната на 25 февруари тази година и както се досещате, става дума за магическата дума "сваляне от нета". Екстрите му са много - сваля през ftp и http, използвайки dial-up, cable, DSL / ADSL, satellite, T1 или какъвто-там-нет ползвате, има пауза, продължение (resume), многопоточно сваляне (до осем секции наведнъж), може да ползва прокси, както и мониторинг на клипборда, поддържа drag & drop, има възможност за преглеждане с антивирусна програма на свалените файлове, и дори възможност да сваля от сайтове с парола (ftp и/или http). Като за капак може да преглеждате и екстрактвате от .zip файл още докато го теглите и се интегрира без проблем с Internet Explorer и настройките му (Avant Browser, Crazy Browser, Maxthon / MyIE2 и тн.), Mozilla Firebird, Firefox, Netscape Communicator, Opera и работи с всички версии на Windows след '95. Разликата му с останалите програми от типа на GetRight, FlashGet и подобни е, че е 100% освободен от плащане, реклами и спайуер. И както можете да се досетите, е много лек и приятен за работа. Голям е само 1.4 MB.

Fresh Diagnose

Големината на тази програма е 1.2 MB, версията ѝ е 6.9 (от 31 декември миналата година). Идеята ѝ е анализиране и бенчмарк (при регистрираните версии) на произволна компютърна система. Тя сканира машината и дава много и подробна информация за дънната платка, видео- и аудио картата ви, PCI/AGP шините, мрежова и локална информация, както и за състоянието на периферните устройства - клавиатура, мишка, скенер, камера и подобни. Бенчмарковете са другата и сила - тестват се производителността на системата ви (процесор, хард, dvd/cd rom и ви дава възможност да ги сравните с други системи. Всичко това може да бъде запазено в така наречения Report във вид на html, xls или текст и по него да се направи ъпгрейд например.

Fresh UI

Версия 7.29 е от преди три месеца. Тя е инструмент за фина настройка и оптимизация на Windows. Основните ѝ компоненти са операционната система, базовият хардуер (CD/DVD, CPU, мишката, клавиатура и т.н.), както и на голяма част от софтуерните компоненти - IE, Media Player, Outlook, NetMeeting, Messenger и останалите "екстри", които идват с ОС-а. Към това е добавено и меню, наречено "Covering Your Track", с помощта на което дори експерт параноик не би могъл да разпознае, че сте работи-



ли на компютъра му.

Fresh View

Версията 4.0 е от миналата пролет. Тя е правена за разглеждане и организация на мултимедийни файлове. С нея може да се гледат филми (при инсталирани кодеци, разбира се) и картинки, да се слуша музика. Освен това се поддържа и възможност за конвертиране на един формат картинки в друг, печатане, както и правене на html албум, който после пльоквате в Интернет и всеки може да види. Поддържаните формати за 86.

От картинките се виждат: Windows Bitmap (*.bmp), Windows Metafile (*.wmf, *.emf), JPEG Image (*.jpg, *.jpe, *.jpeg, *.jfif), CompuServe GIF, Image (*.gif), Portable Network Graphic Image (*.png), Tagged Image File Format Image (*.tif, *.tiff), Photoshop Image (*.psd, *.pdd), TrueVision Image (*.tga, *.win, *.vst, *.vda, *.icb), Run Length Encoded Bitmap (*.rle), Device Independent Bitmap (*.dib), GFI Fax Image (*.fax), Encapsulated Postscript Image (*.eps), ZSoft Paintbrush Image (*.pcx, *.pcc), Word 5.x Screen Capture Image (*.scr), Alias/Wavefront Image (*.rla, *.rpf), SGI Images (*.sgi, *.rgb, *.rgba, *.bw), Portable Pixel Map Image (*.ppm), Portable Gray Map Image (*.pgm), Portable Bitmap Image (*.pbm), Autodesk Image (*.cel, *.pic), Kodak Photo-CD Image (*.pcd), Dr. Halo Image (*.cut), Paintshop Pro Image (*.psp).

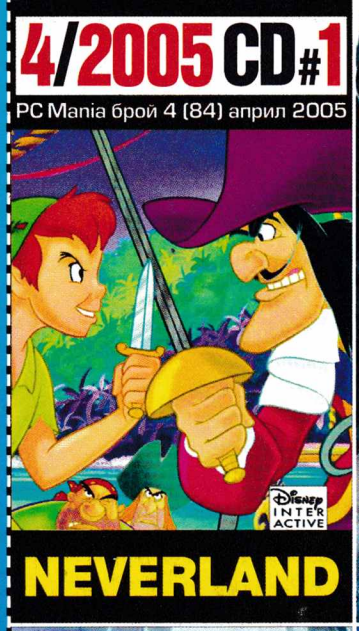
Аудиоформатите са също много: WAVE Audio (*.wav), MP3 Audio (*.mp3), MIDI Audio (*.mid, *.midi, *.rmi), Vorbis Ogg Audio (*.ogg), AIFF Audio (*.aif, *.aifc, *.aiff), AU Audio (*.au), ProTracker Mod Audio (*.mod, *.mdz, *.nst, *.m15), Module Lists Audio (*.mol), Zipped Mod Audio (*.mdz, *.s3z, *.xmz, *.itz), ScreamTracker Mod Audio (*.s3m, *.stm, *.s3z), FastTracker Mod Audio (*.xm, *.xmz), Impulse Tracker Mod Audio (*.it, *.itz), MultiTracker Mod Audio (*.mtm), Octamed Mod Audio (*.med), и други MOD Audio формати като *.wow, *.669, *.far, *.okt.

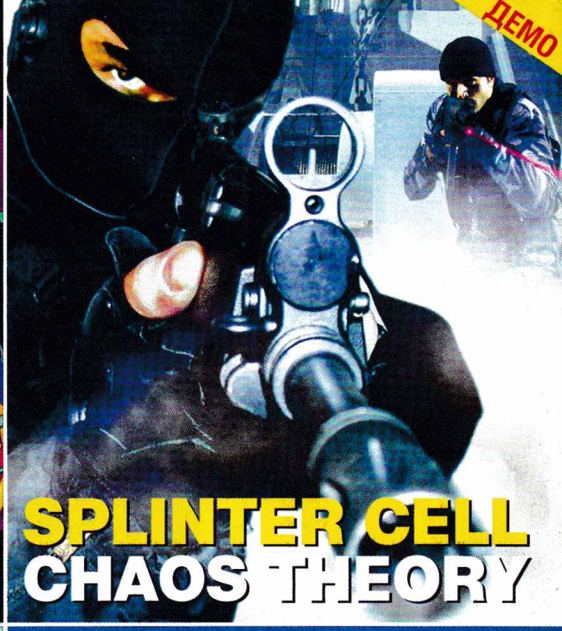
Видеоформатите, които се поддържат, са AVI Video (*.avi), MPEG Video (*.m1v, *.mp2, *.mp2v, *.mpa, *.mpe, *.mpeg, *.mpg, *.mpv2). Освен това с програмката може да видите и иконки от Windows Icon (*.ico), Windows Cursor (*.cur), Animated Cursor (*.ani), Icon Library (*.icl), Executable File (*.exe), и дори от Dynamic Linking Library (*.dll)!

Тези четири програми в инсталационен вид заемат 4.8 MB, а след инсталация нямат и девет мегабайта на харда. И то безплатно, само за (1) един мейл, от който не идва спам. От това по-добре - здраве му кажи.

P.S. Предполага се, че всеки от тези софтуери имат платен еквивалент, който сигурно ползвате, но все пак - колко от тях сте закупили?!? Айде да покажем малко респект и на програмерите, а?

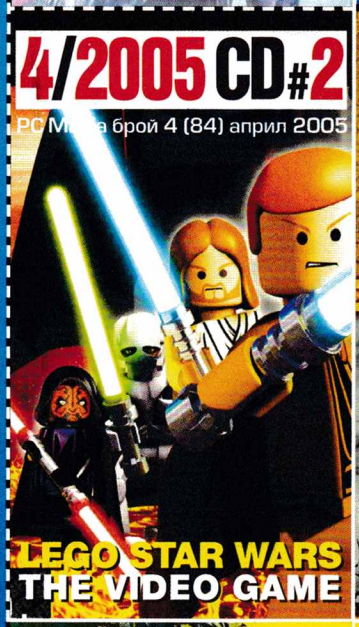
-=pcmania.yellow.pages.team=-

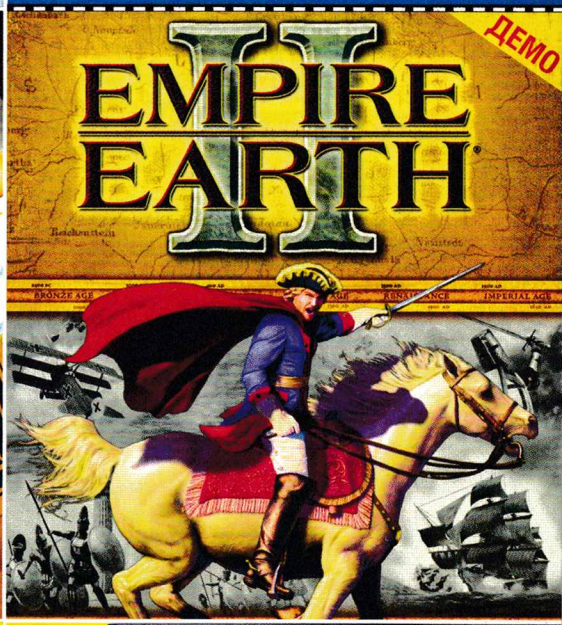


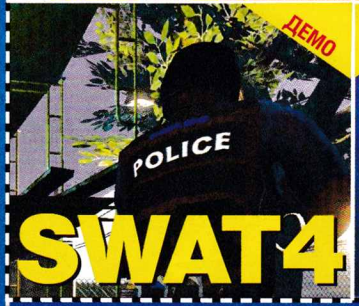


ПРОГРАМИ

- ForceVision 3.03
- BS Player 1.22
- SafeGuard Pop-up Blocker Pro
- Free Edition 8.0b pop
- AntiVir 6.30





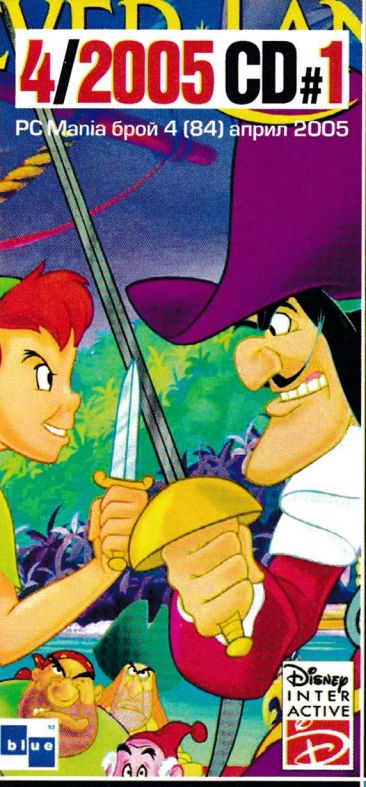


GRAMIS
компютърни игри на български
1=2

Отново всеки, който има поне 1 игра на Gramis, може да спечели безплатно втора – Били Блейд! Достатъчно е да ни напишете първото изречение от стр. 6 в книжката на, която и да е игра на Gramis

Печелившите от предишния брой:

1. Даниел Митев - Кранево
2. Михаил Петров - Плевен
3. Цветелина Иванова - Божурище
4. Дафина Недева - София
5. Георги Рачев - София
6. Симеон Илиев - Русе
7. Николай Великов - Ловеч
8. Стефан Стоев - Пловдив
9. Николай Панчов - Бургас
10. Стефан Йорданов - Габрово



ИГРИ

Splinter Cell 3: Chaos Theory - Action

ТРЕЙЛЪРИ

Neverland

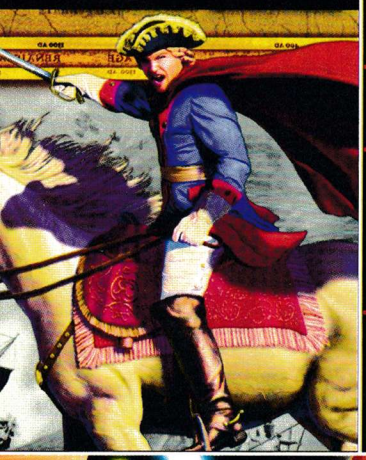
ПРОГРАМИ

ForceVision 3.03 – Показва графични файлове от различен формат (BMP, CUR, DCX, DIB, EMF, FAX, G3F, G3N, GIF, ICB, ICO, J2C, J2K, JP2, JPC, JPE, JPEG, JPG, PBM, PCX, PGM, PIX, PNG, PPM, PXM, RLE, TARGA, TGA, TIF, TIFF, VDA, VST, WBMP, WMF.), поддържа мащабиране без пикселизация, конвертиране, миниатюри, ефекти (вкл. морфинг), слайдшоу, сканиране и печат.
ОС: Windows (all), Лиценз: Freeware

BS Player 1.22 – Много добър видеоплейър с поддръжка на субтитри.
ОС: Windows (all), Лиценз: Freeware

SafeGuard Pop-up Blocker Pro Free Edition 8.0b pop – Спира досадните реклами (pop-up ads) докато сърфирате в интернет.
ОС: Windows (all), Лиценз: Freeware

AntiVir 6.30 – Безплатна антивирусна програма.
ОС: Windows (all), Лиценз: Freeware



ИГРИ

Empire Earth 2 - RTS
LEGO Star Wars: The Video Game - Adventure
SWAT 4 - Shooter

ЕКСТРИ

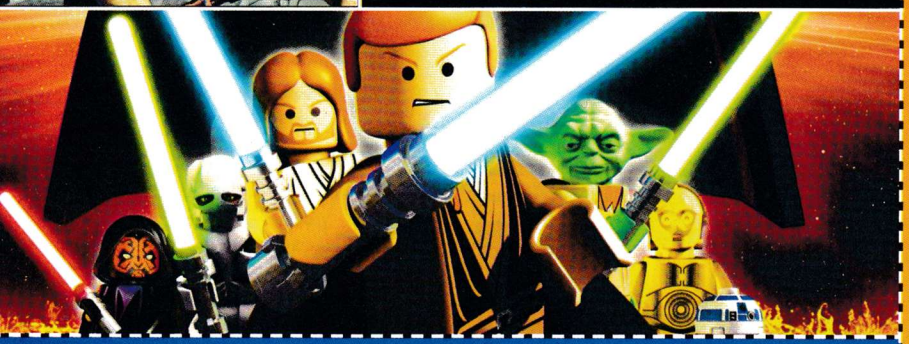
Българската лига за ФИФА 2005 v.1.0

ТРЕЙЛЪРИ

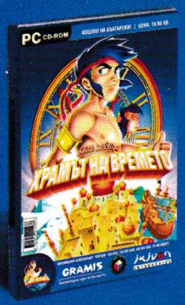
7 Sins
Death To Rights 2
F.E.A.R.
NIBIRU

ПРОГРАМИ

Fresh Download
Fresh Diagnose
Fresh UI
Fresh View



Може да си изрежете обложка за дисковете!



Първото изречение на играта .....
е: .....

Купих си играта от (кой магазин или друго място):
.....

Моля, напишете своя телефон, при евентаулни проблеми с доставката:
.....

Напишете на пощенския плик трите имена и адреса си и изпратете попълнения талон на адрес: София 1000, ул. "Стефан Караджа" №5, за PC Mania. Първите 10, попълнили всичко правилно, печелят. Моля, не изпращайте писма с препоръчана поща. Важат само талони от текущия брой. Спечелените игри се доставят с куриер в срок от 2 седмици.

PC MANIA®

WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 4 (84) АПРИЛ 2005

АВТОРИ

Александър Бойчев
Асен Георгиев
Борис Цветков
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Димитър Трифонов – Димò
Иван Дончев
Ивелин Г. Иванов
Кирил Илиев
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Пламен Димитров
Свилен Енев
Сергей Ганчев
Стоян Спахиев

ДИЗАЙН И ПРЕДПЕЧАТ

Росен Вучев
Десислава Маркова
Пеню Дачев

РЕДАКЦИЯ

София 1000
ул."Стефан Караджа" №5
тел.: (02) 987-47-19
redakcia@pcmania.bg

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

София 1000
пл. "Славейков" №2
тел.: (02) 986-38-19, 986-14-93
reklama@pcmania.bg

Велчо Стефанов
Олга Вълчева

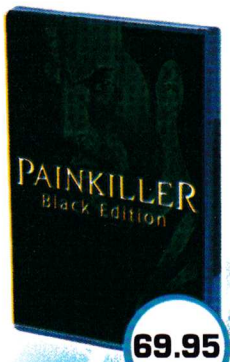
Петър Табов

ИНТЕРНЕТ ОТ

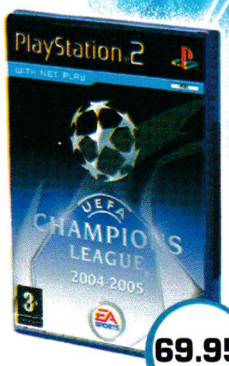
Headoff G. I.
http://www.headoff.biz

СПИСАНИЕТО Е ОТПЕЧАТАНО ОТ

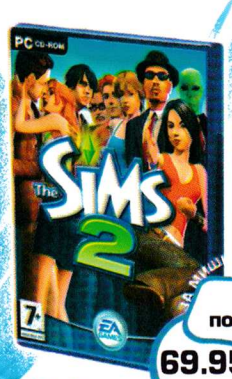
ДЕЛТА+ ДИМИТРОВ И СИЕ www.deltaplus.net 032/ 630-642



69.95 лв.

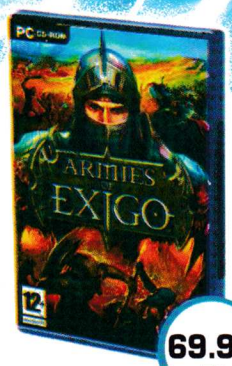


69.95 лв.

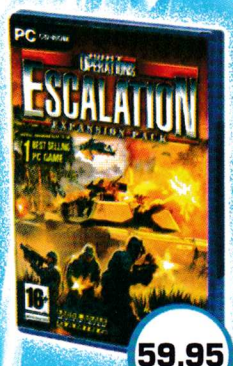


подарък подложка за мишка

69.95 лв.



69.95 лв.



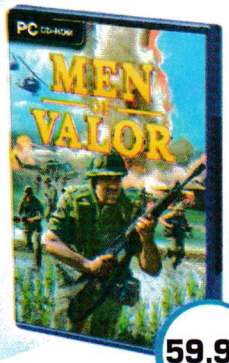
59.95 лв.

подарък фланелка

69.95 лв.

подарък подложка за мишка

69.95 лв.

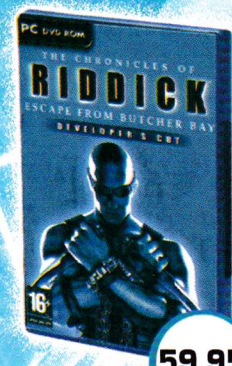


59.95 лв.

подарък фланелка

69.95 лв.

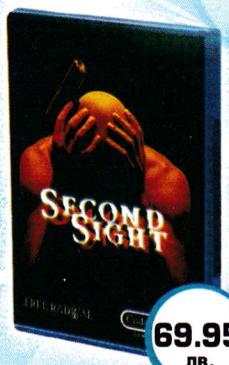
39.95 лв.



59.95 лв.

59.95 лв.

49.95 лв.



69.95 лв.

добре дошли в истинския свят

WWW.PULSAR.BG

МАГАЗИНИ В СОФИЯ
БУЛ. ЦАР БОРИС III 21
УЛ. ЕКЗАРХ ЙОСИФ 51
МУЛТИПЛЕКС (ПОДЛЕЗА НА НДК)

ПУЛСАР

9.95 лв

9.95 лв

9.95 лв

9.95 лв

Страхотни компютърни игри върху малки CDs

9.95 лв

9.95 лв

gameX

ОТСТЪПКИ ЗА ТЪРГОВИИ!

ТРАНСФЕР® ГРУП

ТЕЛ. (032) 624080, ВЪТР. 101,103,105

E-MAIL: TRANSFER@TRANSFERBG.COM WWW.TRANSFERBG.COM